Nova nagradna igra, HoroSkop, FRP priča ...

THe GaMe®

Februar 2000, Broj 17, Godina 2. Cena 69 dinara

Igra meseca

BattleZone II

SepteraCore
Final Fantasy VIII
Aztec
Dracula
The Sims
EarthWorm Jim 3D
Champion Manager 99/00
FORD Racing
King of Dragon Pass
Killer LOOP
Cristal Key
... i puno drugih opisa

Tomba 2
Road Rash
SpecOps
Rally ChampionShip

Terratec M3Po
Test monitora
Microsoft Force FeedBack džojstik

Samo

BeoSoft

Od sada nudi neverovatne pogodnosti...
Odloženo plaćanje na ***2 rate (30 dana)***

i to nije sve...
Svakom kupcu PlayStation konzole
poklon: originalna ***Sony torba***
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony paketa

ni to nije sve...
Garancija ***6 meseci***
+ uputstvo na srpskom
+ najkvalitetnija usluga
+ posebne pogodnosti

i naravno...
Svakom kupcu 4 diska,
poklon originalna ***Sony šolja***

Ponuda važi dok traju zalihe.

- *10 godina sa Vama*
- *Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis*
- *Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate*
- *Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima*
- *Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-*

požuri

BeoSoft **Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
BeoSoft **Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
BeoSoft **Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008
BeoSoft **Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
BeoSoft **Novi Sad:** 064/117 53 36
BeoSoft **Inđija:** 064/120 71 51

uu

completely different

uuu

mmu

PiN computers

Genius

SOLTEK

NOKIA

JS JAZZ SPEAKERS

A4 TECH

Hansol

Canon

LONG TIME

TEAC

TAICOM DATA SYSTEMS CO. LTD

Vladike Ćirića 9, Novi Sad, Tel:021 493 300, Fax: 021 493 145

Uvodnik

Verovali ili ne, veliko je čudo što ovaj časopis u očekivano vreme (krajem meseca) držite u rukama. Pred sam kraj pripreme broja za štampu, serverski hard disk je otkazao poslušnost, usled čega su podaci "za malo" bespovratno izgubljeni. Srećom particija je bila NTFS pod Windowsom 2000 (Microsoft nam je dužan za propaganduuuuu ...) pa su podaci nekako povraćeni. Pomalo iznervirani dohvatili smo IDE66 Raid kontrolere i testirali ih kaoko za redakcijske potrebe tako i za potrebe testova koji će biti objavljeni u sledećem broju.

Pored toga u redakciji (i oko nje) nije se dešavalo ništa značajno. Igrao se BattleZone II i osvežavala iskustva iz prvog dela, udarale zazubice Sony-jevcima zbog grafike u Final Fantasyu 8, i naravno maltretirali Simsovi, dok su se pak neki aktivno bavili klađenjem na fudbalske utakmice. Sproveli smo u delo i novu rubriku LOADING koja će zameniti FlashLight kako kvalitetom tako i kvantitetom, uz pomalo drugačiji sistem ocenjivanja koji očekujemo da izkritikujete kroz svoja pisma i e-mail-ove. Sve je bilo skoro uobičajeno dok nekom nije palo na pamet da ipak pogleda šta je taj TZar i šta su to napravili Bugari. Ispalo je da je igra jako dobra na zaprepaštenje svih prisutnih koji su par dana ginuli za i uz Tzara.

Što se tiče hardvera bilo je tu svačega. MP3 spakovana muzika se nikada nije više slušala nego proteklih mesec dana zahvaljujući prisutnosti M3Po-a koji su svi hteli da probaju. Maltretirani su Gaming miš i ForceFeedBack džojstik, a bogami i oveklokovale grafičke kartice. Za kraj možete oči da odmorite na testu 19" monitora koji su stigli do nas.

Ukoliko vas sve ovo nije zadovoljilo, ostaje vam da se strpite mesec dana i tada potražite novi, martovski broj časopisa

THE GAME®

Redakcija

Radno vreme: Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom ne radimo

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring
Marko Cilić
Ilir Gaši
Petar Nogo

Saradnici:
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Miloš Domuz
Goran Pešić
Marko Šubarić
Miloš Stamenković
Igor Pincir
Ranko Trifković
Bojan Nešić
Rakić Mahilo

Marketing:
011/4889-005

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/4889-005

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Pretplata

***Pretplata** na časopis **THe GaMe®** iznosi (od 20.2.2000):*
za 6 meseci **380** Din
za 12 meseci **759** Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br.
40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa **THe GaMer**

www.GaMer.co.yu

- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila drugih informacija uključujući i najnovije informacije o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

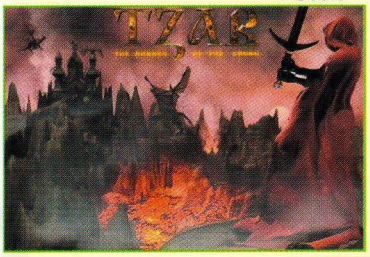
Sadržaj

Rubrike

4. Uvodnik
5. Nagradna igra
6. Ako niste znali
7. GaMer vesti
8. WWW iliti Web
10-11 GM kutak
13. Važne sitnice
14 Šalu na stranu ...
16.-17. Male tajne
18.-19. Na zapadu nešto novo

PC

22.-23. Tzar
24. LEGO Rock Raiders
25. Bljak Kutak: AMA Superbike i Extreme 500
26. SouthPark Rally
28. Fritz Chess
29. Jakkal
30.-31. Final Fantasy 8
32. BHunter
33. Total Soccer
34. Pro Pinball: Fantastic Journey
35. Wings of Destiny
36. Killer Loop
38. The Crystal Key
40.-41. Drakula: Resurrection
43. Dragon Fire: The Well of Souls



44. EarthWorm Jim 3D
46.-47. Igra meseca: BattleZone II
48. Aztec
50. King of Dragon Pass
52.-53. The Sims
54. Ford Racing
56. FA Premier League Football Manager 2000
57. Championship Manager 99/00
57. Football World Manager 2000
59. Flight Simulator 2000
60. Septera Core

Sony PlayStation

60.-62. LOADING
64. Tomba 2
65. Road Rush
68. RETRO: Duke Nuk'em
70. Juggernaut
71. Rally Championship
72. SpecOps
73. Resident Evil: Gun Survivor
75. Track&Fields

HardWare

76. Intel Pentium III 500 E Coppermine
79. Terratec M3Po
80. Logitech WingMan Gaming Mouse
80. Logitech WingMan 4-port USB HUB
83. Vekovno i zlatno izdanje
84. Guillemot 3D Prophet SE
84. Terratec TValue
87. Kratke devetnaestice
88. Microsoft SideWinder ForceFeedback Joystick Pro
90. ASUS Vanta i 3dfx Velocity

Oglašivači

2. BeoSoft
3. PIN Soft
91. Outer Space
92. List Computers

7. VeaComp
9. MASTER CD
12. BeoPolis
15. Cdeteka MK
20. Exxtreme3D
21. Exit Production
23. Ness
27. ExSBS
28. SCnet
34. PreCiz
37. ExSBS
39. CyberSoft
42. ESPRO Multimedia
45. Plato Extreme
49. GL Soft
51. WOG
55. microCOM group
58. Citadel
60. Playstation Centar
66.-67. SPRING
69. Pro PC
69. TDI Radio
69. Bajt 021
72. SoftBiro
74. Royal Game Shop
77. Pacom
78. List Computers
81. 3S
82. MD&Profy
85. DTK
86. PC Centar
89. Optimus Computers

Nagradna igra

Propozicije:

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 20.2.2000. kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

PRVA NAGRADA ZA:

PC

1. Kompjuterski sto

SONY PLAYSTATION

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING

2.1. 3 CD-ova
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD-a
2.4. 1 CD
011/648-813

3S comp

3.1. 3 CD-a
3.2. 2 CD-a
3.3. 1 CD
023/38-715

MASTER CD klub

4.1. 2 CD-ova
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
011/422-545

PreCiz

5. 2 CD-a
063/25-40-25

SUPERSHOP

6. Miš
011/404-543

OPTIMUS

7.1. Genius MaxFire G07
7.2. 1 CD
7.3. 1 CD
7.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
011/423-700

GL SOFT

Sony PlayStation nagrade:

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
011/423-700

GL SOFT

3.1. 3 CD-a
3.2. 2 CD-a
3.3. 1 CD
023/38-715

MASTER CD klub

4. 2 CD-a
011/451-160

CITADEL

Rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:
1. NAGRADA:
STO OD VEACOMP-A:
ANA GODIĆ, BEOGRAD

1.5.1 Genius Flight 2000 F12 džojstik:
Nikolić Srđan, N. Beograd
1.5.2 Genius Net Mouse Pro miš:
Željko Milošević, Beograd

2.1. NAGRADA:
5 CD-OVA OD 3S-A
Đurović, Aleksandar, Lazarevac
2.2. NAGRADA:
3 CD-A OD 3S-A
Marko Brkić, Beograd
2.3. NAGRADA:
2 CD-A OD 3S-A
Aleksandar Zavišin, Vršac
2.4. NAGRADA:
1 CD OD 3S-A
Ristić Rajko, Prokuplje
3.1. NAGRADA:
3 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Kosta Jovanović, N. Beograd
3.2. NAGRADA:
2 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Borislav Lazar, Novi Sad
3.3. NAGRADA:
1 CD OD
MASTER CD KLUBA
Branislav Svorcan, Sombor
4.1. NAGRADA:
2 CD-A OD PRECIZ-A
Cvetković Vladimir, Beograd
4.2. NAGRADA:
2 CD-A OD PRECIZ-A
Aleksandar Preković, Aranđelovac
4.3. NAGRADA:
1 CD OD PRECIZ-A
Marko Svetel, Beograd
5. NAGRADA:
2 CD-A OD
SUPERSHOP-A
Miloš Jovanović, Beograd
6. NAGRADA:
MIŠ OD OPTIMUS-A
Đuro Stupar, Crvenka
7.1. NAGRADA:
GENIUS MAXFIRE G-07 OD GL SOFT-A
Milan Bogojević, Smederevo
7.2. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Aleksandar Gaev, Zemun
7.3. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Mladen Begović, Beograd
7.4. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Danijel Zelančić, Sombor
7.5. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Miloš Miković, Velika Plana
7.6. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Ružica Nikolić, Smederevo

SONY PLAYSTATION:
11. NAGRADA:
DUALSHOCK JOYSTICK
GARIĆ ALEKSANDAR, OBRENOVAC

1.2. NAGRADA:
MEMORIJSKA KARTICA OD SPRING-A
Mihajlo Černjuš, Vrbas
1.3. NAGRADA:
SNIMANJE 2 CD-A PO IZBORU OD SPRING-A
Dušan Bajić, N. Beograd
1.4. NAGRADA:
SONY PS ŠOLJA
Kopčok Saša, Silbaš
2.1. NAGRADA:
KONTROLER OD GL SOFT-A
Zlatko Hriešik, Kovačica
2.2. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Miloš Kalezić, Bečej
2.3. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Mitić Sanja, N. Beograd
2.4. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Neven Nađ, Subotica
2.5. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Knežević Vladimir, Smederevo
2.6. NAGRADA:
1 CD OD GL SOFT-A
Srđan Radovanović, Bogatić
3.1. NAGRADA:
3 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Tasić Nenad, Beograd
3.2. NAGRADA:
2 CD-A OD
MASTER CD KLUBA
Minić Aleksandar, Niš
3.3. NAGRADA:
1 CD OD
MASTER CD KLUBA
Igor Jovanović, Šabac
4.NAGRADA:
2 CD-A OD CITADEL-E
Nikola Jančić, Novi Sad

I posle godišnje liste, opet se vraćamo mesečnom razvrstavanju najboljih igara po mišljenju čitalaca. Homeworld i Rezi 3 se čvrsto drže vodećih pozicija, i njihova dominantnost u glasovima je očigledna. Najjači noviteti su Quake 3 i Gran Tourismo II, dok su se ostale igre malo pretumbale. Stoga, ako ste novi u igračkom svetu, izaberite jednu od ovih igara i nećete pogrešiti.

PC:

1	Homeworld	550
2	Quake III	372
3	Tiberian Sun	364
4	Tomb Raider IV	268
5	Driver	250
6	Omikron	204
7	Fifa 2000	187
8	Grand theft auto II	168
9	Nba Live 2000	126
10	Starcraft	108
11	Drakan	96
12	Unreal Tournament	80
13	Halflife	77
14	Need for Speed IV	70
15	Heroes of M&M III	69
16	Resident Evil II	68
17	Urban Chaos	56
18	Caesar III	54
19	Tomb Raider III	40
20	Pharaoh	40

Sony PlayStation:

1	Resident Evil III	229
2	Tomb Raider IV	180
3.	Gran Tourismo II	128
3	Driver	99
4	Final Fantasy VIII	82
5	Silent Hill	77
6	Fighting Force II	70
7	Medal of Honor	66
8	Final Fantasy VIII	63
9	Medal of Honor	62
10	Dino Crisis	61
11	Soul Reaver	50
12	Fifa 2000	44
13	Tekken III	42
14	Need for speed IV	41
15	Quake II	31

Ako niste znali...

Najavljen multyplayer dodatak za Swat 3

Kompanija Sierra Studios je prošle nadelje najavila multyplayer dodatak za Swat 3 pod nazivom Swat 3: Battle Plan. Prema planu, dodatak će se pojaviti u trećem kvartalu tekuće godine i doneće pregršt novih misija i modova. Multyplayer će podržavati do deset igrača preko Interneta, a više informacija se može očekivati tokom meseca marta. Za vlasnike originalne verzije dodatak će biti besplatan i skidaće se sa Neta.

Planscape: Torment zakrpa

Patch za Planescape: Torment možete pokupiti sa ftp://ftp. interplay. com/ pub/ patches/ Trmt11.exe i težak je 3.3 Mb

Izašao Internet Explore 5.5 beta

Microsoft je izbacio Internet Explorer 5.5 beta koji ima poboljšanu stabilnost rada pod Windowsima. Treba napomenuti još samo da ova beta neće raditi ni na jednom do originalnom Windowsu 2000. Ako ni to nije dosta isti Microsoft je izbacio i Compatibility UpDate koji pre svega rešava probleme sa igrama pod Windows-om 2000. Možete ga skinuti sa http://www.microsoft.com/ windows2000/ downloads/deployment/appcompat/default.asp.

Sony 2 DVD sa regionalnim kodom

Sony PlayStation 2 će najverovatnije imati regionalni kod za puštanje DVD naslova (pre svega filmova je li?). Ukoliko ste se pomalo iznervirali saznavši ovo ili ne daj bože razmišljali da kupite PSII između ostalog i zbog DVD filmova ...

Windows 2000 drajveri za NVidia i 3Dfx karte

NVIdia www.nvidia.com i 3dfx www.3dfxgamers.com izbacili su drajvere za Windows 2000 koji podržavaju i Direct3D i OpenGL, a što se tiče 3dfx-a tu je naravno i Glide. Ako ste ponosni vlasnik grafičkih karti ovih firmi, na Net pa skidajte.

Age of Wonders patch

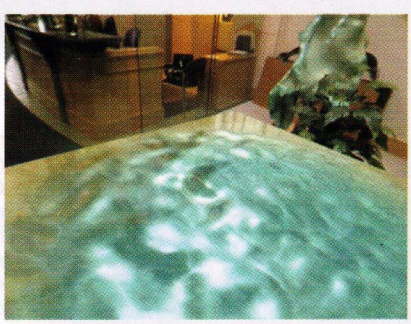
Age of Wonders je dobio i zvaničnu zakrpu koja se nalazi na http://www.godgames.com/ games/ aow/ download.html. Poboljšan je AI protivnika, povećana je stabilnost multplayer igranja i možda najbitnije za nas ima i podršku za pet jezika (među kojima, naravno, nema našeg, pa je zbog toga jako bitno).

Još o Baldur's Gate 2

Datum izlaska igre Baldur's Gate II još uvek nije poznat, ali je poznato nekoliko novih detalja u vezi sa ovim dugo očekivanim naslovom. Dodato je još oko 20 vrsta oružja i magija, kao i hrpa veština i sposobnosti likova. Većina je zasnovana na predlozima fanova originalnog Baldur's Gatea, koji su svoje sugestije ostavljali na zvaničnom sajtu proizvođača - kompanije "Black Isle".

Direct X 8.0 - O da!

Pre par godina, Microsoft je u prodaju pustio prvu verziju DirectX-a, skupa drajvera koji je većina proizvođača igara



u početku izbegavala kao kugu. Od tada, Microsoft je porazgovarao sa nekima od njih pokušavajući da sazna šta se ustvari očekuje od jednog takvog programa, i kao rezultat toga, 1998. godina je donela neke prilično upotrebljive verzije. U ovom trenutku, aktuelan je DirectX 7.0, a sledeća, verzija 8.0, trebalo bi da se pojavi do juna ove godine. Po onome što je prikazano na nedavno održanom skupu proizvođača igračkog softvera u SIngapuru, njene mogućnosti će biti prilično blizu tehničkom savršenstvu.

Strategije na pomolu

Matrix, kompanija koja kreira klasične ratne igre, proširuje stare i razvija nove projekte. Trenutnu su u izradi dve igre. Prva će se zvati Wars of Napoleon 1805-1815 i biće strateško i diplomatsko nadmetanje smešteno u ratom zahvaćenu Evropu s kraja osamnestog veka. Druga igre nas vraća u Američki građanski rat (po ko zna koji put) i zove se Brother Against Brother. Oba naslova će imati podršku za igru preko Interneta i očekuju se ovog leta.

Omikron Exodus

Iako je dobio različite kritike, Omikron The Nomad Soul je definitivno jedna od

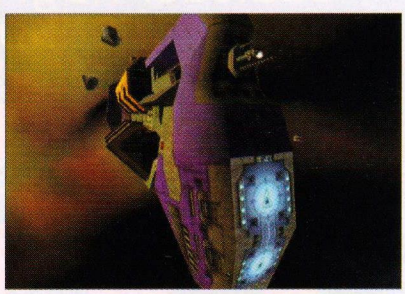
najambicioznijih i najinovativnijih igara koje su izašle u prošoj godini. Quantic Dream je najavio nastavak pod nazivom Omikron Exodus, koji će biti real-time 3D akciona avantura smeštena u futuristički univerzum. Radnja se odvija 100 cycles-ova nakon kraja prvog dela, pošto je posle Nomad Soulovog odlaska revolucija potpuno izmenila izgled grada, i pretvorila ga u Techno metropolu. Očekuje se mnogo obimniji virtualni svet sa mnoštvom vozila, prodavnica, klubova... Datum izlaska nije poznat.

Intel puca visoko

Na polugodišnjem razvojnom forumu, Intel je demonstrirao najbrži mikroprocesor sa radnim taktom od 1,5Ghz. Procesor pri radu ne prelazi sobnu temperaturu, a radni naziv mu je Willamette.

Homeworld: Cataclysm

Na pomolu je prvi nastavak Homeworlda, koji će se odvijati sto godina nakon događaja iz originalne igre. Igrač će voditi novu naciju (gomila novih brodova i tehnologija), kroz 18 novih single-player misija. Biće uvedene dodatne opcije (brodovi će moći da se spajaju i formiraju jače jedinice), a igra će raditi bez originalne verzije.



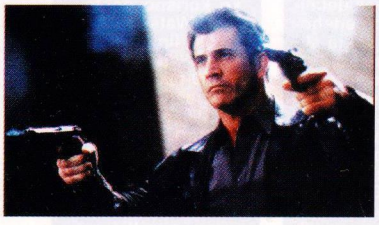
THe GaMe®

Nagradna igra od 28. februara do 30. marta

Svi čitaoci časopisa THe GaMe® kao i posetioci sajtova www.exxtreme3d.co.yu i www.benchmark.co.yu mogu učestvovati u nagradnoj igri u kojoj će testirati svoje čulo vida i moć zapažanja. Cilj je da nađete po jednu sliku (sa logom X koji se nalazi dole desno) na sajtovima www.exxtreme3d.co.yu i www.benchmark.co.yu, kao i u 17. broju časopisa THe GaMe®, i rezultate svoje potrage pošaljete na email adresu x@compland.co.yu. U poruci treba da tačno navedete pune nazive proizvoda koji se nalaze na slici zajedno sa logoom nagradne igre, tačne lokacije slika kao i svoje podatke. Kompletne propozicije nagradne igre možete da nađete i na www.gamer.co.yu.

Pobednik će biti izabran random procedurom iz kompjutera. Rezultati će biti objavljeni kako na gomepomenutim sajtovima tako i u časopisu THe GaMe® kao i na sajtu www.compland.co.yu. Svima želimo puno sreće u potrazi i naklonost računara pri izvlačenju.

PayBack



U periodu između dva broja The Gamer je postao medijski sponzor filma Payback, pa ćete u ovom tekstu moći da pročitate nešto više o njemu. Scenarista i režiser filma je Brian Helgeland, dobitnik Zlatnog globusa za scenario u filmu "Poverljivo iz LA, a priča je preuzeta iz romana The Hunter, Donalda E. Westlakea. Naslovne uloge tumače Mel Gibson, Gergg Henry i Maria Bello. Film govori o anti-heroju (Mel Gibson) koga su partneri prevarili i ostavili da umre, i on sada, naravno, kreće u osvetu. Payback je mračna i fantastična priča o prokletnicima, sa komičnim elementima. Film je nemilosrdno nasilan, ali istovremeno, na momente, i prilično human. Naplata duga (kako glasi ime filma u našem prevodu), će se, posredstvom distributerske kuće Tuck, u našim biskopima naći početkom marta, a dobre kritike širom sveta su razlog više da odete u bioskop i pogledate ga.

Quake 3 turinir

Turnir je održan 6. februara 2000. godine u prostorijama igranice "3D" koja je bila taman toliko velika da može da primi 48 prijavljenih takmičara i nešto posmatrača. Odziv na turnir je bio pristojan, bilo je tu i igrača iz Šabca, Kruševca i drugih gradova, za koje je bio organizovan doček na železničkoj stanici u Pančevu kao i prevoz do igraonice. Za svakog učesnika je bio obezbeđen bedž sa njegovim imenom i modelom koji nosi u igri. Takmičenje se odigralo na šest solidnih mašina (Celeroni na 375 MHz sa TNT grafičkim kartama, 17" monitorima i Logitech miševima), a dedicated server je bila posebna mašina sa Celeron procesorom na 450 MHz, tako da su uslovi za igru bili sasvim pristojni. Svi učesnici su bili podeljeni u osam grupa sa po šest takmičara, a svaka grupa je imala svog nosioca koga su određivale sudije. Pravila su bila sledeća: FFA (free for all) igra, tj. svako za sebe na mapi Q3dm7, mečevi u trajanju od 15 minuta plus 5 minuta za zagrevanje i konfigurisanje komandi (nažalost, donošenje sopstvenog konfiga je bilo zabranjeno), prva tri igrača sa najviše fragova (ubistava) su prolazili u sledeći krug takmičenja. Za deljenje pravde zadužen je bio Dragan Nedeljković Nedelja, poglavar NOB klana. Posle odigranog prvog i drugog kola, u polu-finalu je ostalo 12 igrača: 1. grupa: Dias, Lucky (RUR), F1-Racer (vaš izveštač), Mancubus (DKG), Sane (Fuse) i T-1000 (DKG) 2. grupa: Sergio, Dominator .(tačka), VGA i Zero (DKG). Pored nagrade za prva tri mesta, za sve finaliste je bila obezbeđena veoma jestiva pica, čisto da se napune baterije pred konačni sukob. Posle dve žestoke polufinalne runde napravljena je mala pauza za nagradnu igru u kojoj su učestvovali svi prijavljeni takmičari na turniru. Izvučeni su dobitnici gamepada (Lacky), joysticka (DUM DUM) i zvučnika (Phantom Lord), a za Pančevce su bile obezbeđene nagrade u vidu Internet vremena (sponzor je bio provajder PANNET) . Posle pauze je došlo vreme za veliko finale u kome se najžešća borba vodila između Sergia i Mancubusa, da bi na kraju ipak pobedio Sergio. Evo rezultata finala: 1. Sergio, 2. Macubus (DKG), 3. Dominator, 4. VGA, 5. Sane (Fuse), 6. Lucky (RUR). Nagrade koje su odneli prva trojica su bile pristojne i bile su isplaćene od upisnine za turnir koja je iznosila 100 dinara. Prva nagrada je bila 40%, druga 20% a treća 10%. Prva tri igrača su dobila još i 50, 30 i 20 sati vremena za igranje Quake na "Drenikovim" serverima.

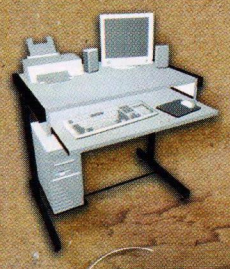
Sve u svemu, turnir je protekao u veoma prijateljskoj, ali takmičarskoj atmosferi. Ostaje nam da se nadamo da će u budućnosti biti što više ovakvih manifestacija.

stolovi u zemlji čuda

EARTHMADE

brukoj

EARTHMADE



sliter

EARTHMADE

raspućin

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp

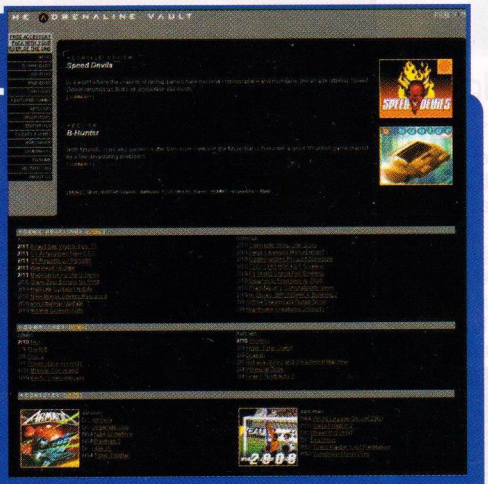
STO poSTO STO!

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 250 700
www.veacomp.co.yu

PROPAGANDA

WWW ili Web

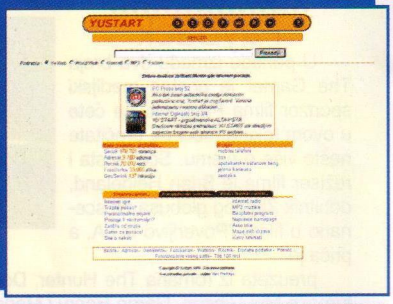
The Adrenaline Vault: http://www.avault.com/



The Adrenaline Vault je sigurno jedan od najpoznatijih sjatova na internetu namenjenih svim vrstama igara. Pored PC izdanja pokrivene su i značajnije konzole Sony PlayStation, Sega Dreamcast i Nintendo 64. The Adrenaline Vault (popularnije AVault) u svakom trenutku nudi obilje informacija, tako da je velika verovatnoća da ćete i vi naći nešto za sebe. Sajt je podeljen u više delova, a takođe su jasno razgraničene igre za PC i igre za neku od konzola. Vesti na sajtu su dnevne, a većina screenshotova koje AVault objavi su ekskluzivni. Zbog dobre saradnje sa većinom izdavača igara, na AVaultu se mogu naći i razni intervjui i informacije novim o igrama. Ono po čemu je AVault možda i najpoznatiji su fantastični previewovi i reviewovi igara. Njihov broj je zaista zapanjujuć i sigurno da ni jedan drugi sajt na internetu ne proprati više igara od AVaulta. Previewovi će vas detaljno upoznati sa novim igrama, kako veoma opširnim tekstom tako i sa brdom screenshotova. Ni opisi (reviewovi) igara nisu zaostavljeni. Zanimljivim tekstom (opet sa dosta slika) je propraćena svaka igra koja izađe. Čak možete pročitati i opise za neke igre koje se nikada nisu ni pojavile kod nas. Ipak ovo nije sve što AVault nudi. Tu su i razni editorijali, gde ljudi koji održavaju ovaj sajt obrađuju neku zanimljivu temu, obično neku koja je trenutno aktuelna. Za sve one koji imaju problema u nekoj igri tu je deo sa šiframa i savetima, mada i dalje napominjemo da je mnogo lepše i zabavnije igrati se bez varanja. Tu je i deo za hardver, koji nije baš tako ažuran kao ostali delovi sajta, ali ipak dovoljno informativan da možete saznati nešto o trenutno aktuelnom igračkom hardveru. AVault ima i nekoliko foruma (tačnije konferencija), koji su postavljeni na njihov news server. Ovo može biti rešenje za vaše probleme u vezi sa nekom igrom ili računarima uopšte. Ne treba zaboraviti ni deo za downoad. Možete skinuti deomoe igara, zatim patcheve kao i razne utility programe. Sadržaji vezani za konzole su veoma slični ovima vezanim za PC. U svakom slučaju oni koji imaju neku od konzola ovde mogu naći sve preko potrebne informacije. AVault je zaista sjano urađen i organizovan sajt. Sigurno će vam pomoći u potrazi za nekim informacijama o igrama, a kada uvidite sve njegove kvalitete sigurno ćete ga svakodnevno posećivati.

YUSTART http://www.yustart.co.yu/

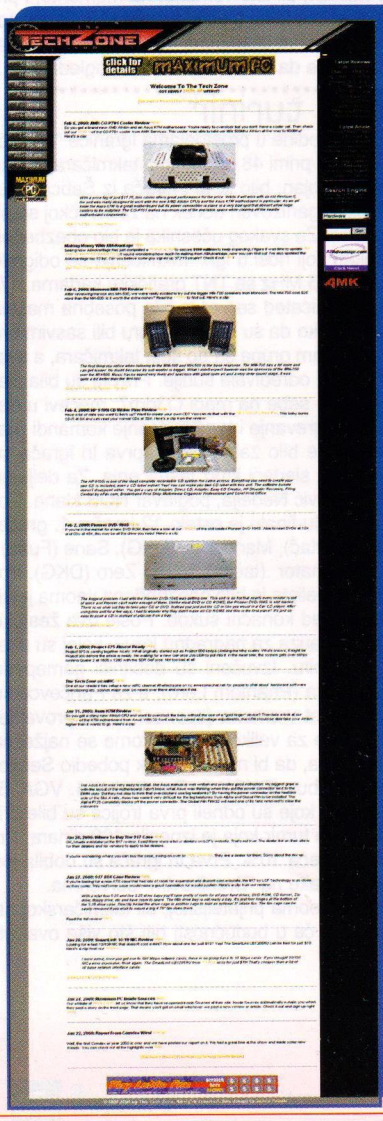
Pretraživači na YU delu Interneta više nisu retkost. Ima ih nekoliko, i svojim kvalitetom se bez problema mogu meriti i sa Yahoo, AltaVistom i ostalim poznatim pretraživačima. Njihov kvalitet raste iz dana u dan pa smo zato hteli da vam predstavimo jedan YU pretraživač. U pitanju je YuStart, jedan od najstarijih Yu pretraživača a verovatno i najbolji. Ako svratite na ovaj jednostavno ali lepo i funkcionalno dizajniran sajt moći ćete da nađete bilo kakvu informaciju, fajl ili šta vam je već potrebno. Srce YUStart-a čini pretraživač Šerlok. Sa njim je moguće pretraživati samo YU internet, ili sve sajtove na svetu, zatim tražiti MP3 i ostale vrste fajlova. Trenutno je indeksirano oko 180 000 stranica što je prilično veliki broj. Pretraživanje je veoma brzo, gotovo trenutno. Ovime se svakako ne završava ono što YuStart može da ponudi. Tu je e-mail i ICQ adresar u kome se nalazi oko 10 000 elektronskih adresa. Ako ne možete da pronađete osobu koju ste ranije poznavali svratite ovde i verovatno ćete je i naći. Jedna veoma zanimljiva sekcija YuStarta je i GeoŠerlok. Ovde imate geografsku kartu Jugoslavije sa Republikom Srpskom, i prostim klikom na ime nekog grada moći ćete da pogledate šta on sve ima da ponudi. Trenutno je u bazi 140 gradova (mesta), a za izabrani možete videti spisak hotela, diskoteka, klubova restorana i linkova iz Šerloka vezanih za njega. Na YuStartu postoji i srpsko-englesko-srpski rečnik koji ima bazu od preko 70 000 reči. Može se skinuti i kao zaseban program, ali ako nemate potrebu za prevođenjem ogromnog broja reči to je veoma lako uraditi i preko weba. Mnoge će zainteresovati postojanje FotoŠerloka, baze sa 33 000 fotografija. Dovoljno je samo uneti željenu reč i odmah ćete dobiti fotografiju koju ste tražili. Za webmaster je svako korisno postojanje Watsona, koji će link vašeg sajta indeksirati na 10-tak najvećih pretraživača. Ni ovo nije sve što YuStart može da ponudi, ali ovo je ono važnije. Za sve ostalo obavezno svratite do ovog odličnog pretraživača.



NATIONAL GEOGRAPHIC http://www.nationalgeographic.com/

U prošlom broju smo vam u ovoj rubrici predstavili jedan sajt koji uopšte nije bio vezan za računare. U ovom broju nastavljamo tradiciju i ponovo vam predstavljamo jedan takav sajt. U pitanju je prezentacija čuvenog naučno-popularnog časopisa National Geographic. Ovaj američki časopis sa dugogodišnjom tradicijom namenjen je svim ljubiteljima prirode, astronomije, društvenih pojava u svetu... ukratko svemu onome što izučava geografija. Naravno sve to nije samo suvoparno naučno izloženo već tako da može da zainteresuje što širi krug ljudi. Kao što je i slučaj sa većinom američkih časopisa i National Geographic pridaje veliku pažnju prezentaciji na Internetu. Sajt je dobro organizovan a pritom i veoma šaren. Jedan od najzanimljivijih delova nosi naziv mapa. Tu možete pogledati geografsku kartu celog sveta, sa tim da preko same karte ili zastave odnosno imena države vidite upravo izabranu državu na virtuelnoj geografskoj karti. Takođe moguće je videti stanište neke određene biljne i životinjske vrste, a možete i pročitati kako teče proces izrade neke mape. Tu su i slike neba sa najvećeg teleskopa u svetu, kao i pogled na Zemlju iz satelita. Preneseni su i neki zanimljivi članci iz samog časopisa. Vesti na sajtu obaveštavaju o svim značajnim događajima, recimo otkrivanje neke nove vrste, zatim neke analize o tome kako žive ljudi na Zemlji, o otkrivanju nekih novih zvezda itd. Postoji i deo sajta specijalno namenjen deci. Tako je i dizajniran, vrlo veselo i pomalo neozbiljno. Ovaj deo je vrlo koristan jer će se deca igrajući se i zabavljajući naučiti neke stvari iz geografije. Postoji i foto galerija u kojoj možete pronaći vrhunske slike prirode, ljudi i životinja. Na sajtu National Geographica postoji i veše desetina foruma u kojima možete diskutovati o datim temama iz geografije. U svakom slučaju ako ste ljubitelj prirode obavezno svratite na ovaj sajt, a verujem da će si i ostalima svideti jer obrađuje ogroman broj vrlo zanimljivih tema.

THE TECHZONE http://www.thetechzone.com/

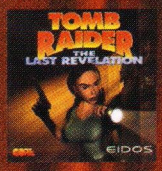


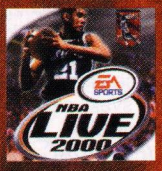
THe Tech Zone je veoma zanimljiv sajt, namenjen prvenstveno hardveru (svih vrsta). Najzanimljivije od svega je što ga radi jedan japanac koji poseduje frizerski salon u Vašingtonu. U jednoj odvojenoj prostoriji je napravio malu radionicu, okupio nekoliko prijatelja i počeo da pravi ovaj sajt. Oni testiraju sve od miševa do monitora, ali se mora priznati da je najviše pažnje posvećeno overklokingu. Na sajtu postoji sekcija sa dnevnim vestima i svim potrebnim informacijama o dešavanjima iz sveta hardvera. Novi testovi se pojavljuju na svakih nekoliko dana. Najviše se testiraju razni kuleri, zatim grafičke karte, zvučni sistemi, ploče i sav ostali hardver. Svako da je najzanimljivije kada pripremaju neki procesor za overklokovanje. Jednostavno pitate se da li su ti ljudi normalni. Uglavnom imaju problema da sve ventilatore i ekstra velike hladnjake uguraju u kućišta. A da, jedan od urednika ima kućište sa desetak ventilatora, plus oni na procesoru i grafičkoj. Zanimljivo je da u Americi možete kupiti kompletan kit za overklok procesora i grafičke karte, i za koji minut će oni raditi na dosta višim frekvencijama od propisanih. Za svaku pohvalu je što su tekstovi veoma informativni i dosta razumljivi. Tu su i brojni vodiči koji vas naučiti da budete što bolji overkloker. Nažalost kod nas nema svih potrebnih komponenti (termalnih pasta, kulera itd.) kako bi ohladili vaš sistem na način koji oni predlažu. Ipak ono što možete da uradite je da skinete box sa vašeg skupocenog Athlona kako bi se što bolje ohladio. I na Tech Zone-u postoji zanimljiv forum (tačnije forumi) koji je posvećen overkloku, ali i drugim problemima vezanim za hardver računara. Postoji i download sekcija sajta, gde možete naći razne zanimljive programe za svoj računar. Ako vas zanima overklok, a i hardver uopšte ovo je pravi sajt za vas.

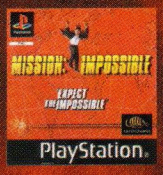
MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-

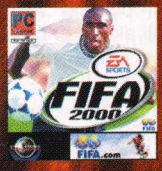






OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: http://mastercdklub.tripod.com

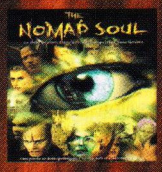


CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje CD-kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.

Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

(023) 38-715

ili (023) 538-715

E-mail: mastercd@mgnet.co.yu

PC CD ROM

PlayStation

SVE O GM(AZ)OVIMA

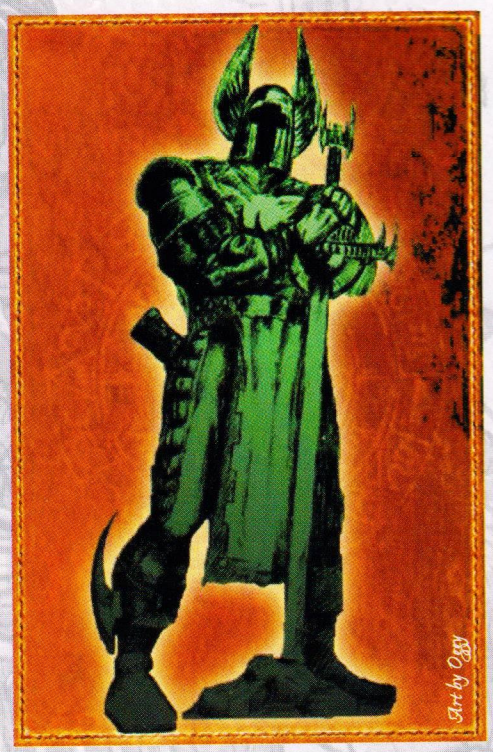
Volite da se igrate Boga? Svetovi se stvaraju i ruše na vaš mig! Priznajte, voleli biste da upravljate tokom istorije. Ništa lepše nego biti obožavan od vaših saigrača dok držću u nadi da će život njihovog lika biti pošteđen! Čujem li ja to krik oduševljenja? Vi ste rođeni Game Master!

Tolika moć, ipak, ne dolazi lako i bez svoje cene. Svakoga ko očekuje da bude strašan GM samo zato što je pročitao pravila, misli da je maštovit i poseduje ubilački instinkt, 'na nož' čekaju igrači željni zabave. Avaj, jednom kad ste 'poveli avanturu' ne možete da se oslobodite navale igrača, vi ih ubijate a oni se samo iznova i iznova kreiraju, svaki put sve nezadovoljniji. Vaši snovi se pretvaraju u moru!

Najveća greška svih GM-ova je u tome što zaboravljaju da je igra stvorena zbog zabave igrača. Likovi, priča i svet su elementi FRP-a. Samo oni koji nalaze radost u stvaranju i deljenju sa drugima, samo oni koji imaju šta da ispričaju i izmaštaju treba da budu Game Masteri. Dovoljno je da pazite na balans između sveta, priče i likova i bićete prosečan GM.

Svet, to je podloga za igru. Što mu više vremena i truda posvetite, avantura će biti lepša. Dobar svet sam od sebe nudi priče i omogućava igračima da naprave nezaboravne likove. Nemojte se plašiti kreiranja sveta, jer nije teško kao što se na prvi pogled čini. Bilo da ga stvarate od jednog sela, nekoliko gradova, jedne države ili cele planete, svaki detalj će nagraditi i vas i vaše igrače.

Priča je za stepen važnija od sveta. Mnogi GM-ovi kreću iz nepripremljenog sveta u nedovršenu priču. To razbija slatku iluziju igračima i oni ne mogu da se osećaju udobno u avanturi. Postepen i logičan zaplet će vas prirodno odvesti do zavrzlame i raspleta. Čini se malo školski pripremati avanturu na ovaj način, ali ako GM ne zna celu priču, onda ne može uverljivo da je prenese igračima. Mnogi se Game Masteri polakome na svoj talenat za improvizaciju. Tada cela radnja avanture visi o koncu i lukav igrač može da je sruši praktično bilo kad.



Kada ste temeljno obradili svet, tj. deo sveta u kome se priča odigrava, slede živopisni likovi, kako NPC, tako i PC. Možete pitati ma kog igrača - nema ničeg lepšeg od temeljno kreiranog lika i isto toliko životnih neprijatelja. Iako se mnogim GM-ima ne čine naročito bitni, likovi su kruna svakog FRP-a. Glavni problem mladim Game Masterima predstavlja balans izmedju igrača sa jedne i priče/sveta sa druge strane. Slobodno pustite igrače, vi ste Gospodar Igre, i avanturu nikako ne mogu ugroziti njihovi likovi, već samo vaša traljava priča i loše urađjen svet.

Predstavljam vam nekoliko devijantnih tipova GM-a na čijim greškama možete puno da naučite.

GM-UBICA: Da li ste primetili kako mu se ucakle oči svaki put kada brutalno ubije nekog igrača? Očigledno, svoje frustracije isteruje na svojim prijateljima. Popričajte sa njim da se ne bi pretvorio u ovog sledećeg.

GM-MASOVNI UBICA: Da li imate problem da pređete na 3. nivo? Nekim čudom cela ekipa pogine baš pred kraj sessiona? Vi ste žrtva Game Mastera-masovnog ubice, koji je izgubio volju za pripovedanjem, a svoju GM dužnost shvatio kao obavezu. Pokušajte da mu date pauzu i vremena da se pokaje i promeni.

GM-BAROKNI UBICA: Poslednji stadijum u razvoju GM-ubice. To su oni koji pažljivo vode svoje igrače, daju im zlato, nivoe, magic iteme, pa kad se PC uzdigne i opusti, onda mu nameste ubistvo u najgrotesknijem obliku (ništa jeftino, oh ne! Veoma detaljno opisana propast u slikovitim arterijsko-crvenim nijansama!). Čuvajte se, nijedan poznati GM nije se oslobodio ove bolesti i uvek će u slast 'smazati' makar jednog igrača u toku kampanje.

GM-MLAKONJA: Za njega važi obrnuta dijagnoza od one za GM-ubicu. Taj vam jasno do znanja stavi da vaš lik nikada neće poginuti. Avanturisti se lepo zabavljaju dok ne shvate da zapravo nikada neće poginuti. Većini igrača ovo ubija draž igre. Ipak, ako je neranjivost igrača zataškana bogatom pričom i dobrim svetom, svaki će igrač 'zažmuriti' pred lažima ove vrste GM-a.

PRIPOVEDAČ: to je GM koji vas zapravo i nije zvao na session da biste igrali, već da vam ispriča priču. Sa njegovog sessiona možete otići pomalo zbunjeni ali ako je priča stvarno dobra, nerviranje se isplati.

DADILJA: Prerušena varijanta pripovedača. To su obično AD&D Game Masteri. Oni vaš vešto vuku za nos kroz avanturu i ako stvarno niste odlučili da zastranite, priča će se uredno odvijati od borbe do borbe sa slikovitim opisima u medjuvremenu. Ne kažem da je loše po definiciji, ali čim shvatite da zapravo nema izbora u akcijama vašeg lika, sve postaje bledo i isprano.

GLOBALISTA: onaj GM koji se zadovoljio pravljenjem detaljnog sveta. Posle tolikog posla umorio se da bi sačinio dobru priču i likove, tako da igrači tumaraju predelima, upoznaju se sa GM-ovim mladunčetom, ali u principu nemaju šta pametno da rade, jer ne postoji priča koju bi pratili. Igračima je ostavljeno da sami sastave priču što je samo naizgled pravedno rešenje. Likovi se okreću svojim motivima, što najčešće dovodi do raspada družine.

Za kraj, nekoliko saveta. Pre nego što se odlučite da vodite avanturu, igrajte se što više, nema većeg iskustva od ličnog iskustva.

Nemojte biti sujetni, učite od boljih i iskusnijih GM-a. Gledajte ih dok vode, igrajte sa njima, savetujte se. Ništa ne možete da izgubite, samo da dobijete.

Ako niste spremni da poverujete svom Game Masteru do kraja, ako u vama postoji i trunka sumnje da nešto nije pravedno. ako ikada osećate da vaš lik nije poseban i da niste bitni u priči, moj vam je savet da istoga trenutka prekinete igru i ostavite tog GM-a, sve osim toga je mučenje sebe i drugih.

Ravnoteža, umerenost, to je savet i igračima i GM-ovima. Ako vi ne 'budžite' svoje likove neće ni GM 'budžiti' svoje monstrume.

Ne zaboravite, svaki Game Master ima svog Game Mastera - kad tad!

Vladari Sigila

PlaneScape Priča

Slušaj sinko, tamo Napolju filozofiju si mogao da prepustiš mudracima. Ovde u Sigilu, frakcije vladaju gradom, a to su ti partije čiji je politički program filozofsko ubeđenje. Nekad je bilo mnogo frakcija, ali Lady of Pain je odlučila da je 15 dovoljno.

Tu su *Xaositectsi*, potpuno haotična rulja koja veruje u potpunu slučajnost i u odsustvo svakog reda u multiverzumu. Svi smo različiti, to znam i ja, ali Haosmeni su baš različiti. Hm... ako ništa drugo, mora im se priznati da prave dobre žurke.

Doomguardovi uživaju u propasti. Sve što se rodi mora i da umre, sve stvoreno propada. Mračnjaci se raduju svemu što truli i umire. Zanimljivo je da im i frakcija propada, uglavnom zato što slikaju po sebi kiselinom da bi gledali kako im se telo raspada...

Kad ne bi bilo nikoga da posmatra svemir, možda on ne bi ni postojao. Frakcija *Sign of the One* se čvrsto drži toga i veruje da je svet proizvod mašte subjekta. Mislim, dakle postojiš, to je njihov moto.

Pripadnici *Society of Sensation* ne veruju dok ne vide. Za njih, jedino lično iskustvo ima vrednost. Nije ni čudno da su oni najveći avanturisti i najžešći istraživači multiverzuma. Često su temperamentni, retko su trezni i gotovo nikada nisu iznenađeni (hej, sve je to već viđeno)

Red Death, *Mercykilleri* su jedna od žešćih frakcija. Grešiti je ljudski, kažnjavati je božanski, kažu oni. Sve greške i svi grehovi moraju biti kažnjeni, a kad prekrše zakon tokom kažnjavanja, to se ne računa. Oni drže zatvore Sigila.

Harmonijum, druga najžešća partija Sigila. Oni su predstavnici zakona, multiverzumski policajci. Njih ne interesuju opravdanja, svi moraju biti uhapšeni i privedeni da im se sudi, ili predati Mercykillerima na kažnjavanje. Postoje Harmonijumi koji toliko revnosno slede zakon da hapse one koji odudaraju od stereotipa. Priča se da su počeli da kažnjavaju verovanje, ne samo akcije.

Free League, ili Nezavisni, propovedaju primenu potpune slobode - svako neka čini što mu volja. Nepotrebno je reći da ih nije mnogo ostalo nakon što su patrole Harmonijuma i Mercykillera prošetale Bazarom.

Law-Makers, *Guvneri*, smatraju da je multiverzum poremećen uplivom emocija u odlučivanje. Kada bi svi sledili propise, grešaka ne bi bilo. Da bi što bolje poznavali zakone, Guvneri su opsednuti merenjem i premeravanjem. Neki od njh stvarno i saznaju neke Zakone pa i rupe u njima, čijim korišćenjem dobijaju velike moći slične magijama.

Believers of the Source veruju da reinkarnacija služi da bi se sva bića iz života u život učila novim trikovima i znanjima kako bi se jednoga dana svi popeli na božanski nivo. Svi smo mi bogovi - samo neki to još ne znaju, njihov je moto. Iako se bave prošlim životima, Godsmeni se vredno bave i sadašnjim. Nema upornijih, vrednijih i promišljenjijih avanturista od Godsmena.

The Fated veruju u zakon karme. Budi ljubazan, radi stvari na svoj način i sve će ti se vratiti. Zovu ih i Bezdušnici, zato što ne veruju u milostinju, ("Pa, svi zaslužuju ono što ih snalazi"). Sledeći svoje uverenje, smatraju da im pripada sve što prigrabe, i prilično su surovi u naplaćivanju dugova (pravih ili izmišljenih).

Dustmene si već upoznao, oni smatraju da je ceo život lažni san, te da svi moraju umreti. Zaista umreti znači ne samo odživeti život, već odživeti živote i biti potpuno lišen strasti koja generiše emocije a koje su pogubne jer nas vraćaju u to snovito stanje zvano Život.

Transcendent Order ništa ne tvrde, oni delaju. Biti u skladu sa Multiverzumom, prepustiti se instinktu. Nema oklevanja za Bezumne, kako ih pogrdno zovu, samo akcija. Ne daj se prevariti sinko, činjenica da su Transcendet Order najbolji diplomate govori ti da su njihove misli isto onoliko brze i nepokolebljive kao i njihove akcije.

Bleak Cabal, Ludaci ili Besmisleni, podsmevaju se svima koji traže odgovore u multiverzumu, jer jednostavno ništa nije važno, nema nikakve tajne, sve je prazno. Mnogi polude kad spoznaju svoju malenkost usred vrtloga multiverzuma. Bleakersi drže Ludnicu Sigila, i trude se da ostanu normalni u ovom svetu koji ludi. Za njih biti normalan znači biti pesimista.

Seekers of the Truth ne veruju ni u šta. Tačnije, preziru bogove, moćnike. Oni traže istinu mimo bogova i pokušavaju da spoznaju principe multiverzuma ne bi li time izbegli uticaj bogova na svoj život.

Poslednja frakcija je *Revolucionarna Liga*, anarhisti koji veruju da sve frakcije postoje da bi izrabljivale stanovnike multiverzuma i da se zato moraju ukinuti. Ako mene pitaš, gomila bezumnika koji samo gledaju kako da preuzmu vlast.

SInko, sada znaš kako stoje stvari i dobro promisli pre nego što se bilo kome priključiš.

Role Playing Rečnik

HACK&SLASH, tip sessiona na kome se igrači neprekidno sukobljavaju sa raznim neprijateljima.

HP (Hit Points), merilo bola, krvarenja i šoka koji lik može da istrpi pre nego što umre/padne u nesvest.

INITIATIVE, merilo brzine i redosleda reagovanja u toku jedne runde.

KING'S RANSOM, tip sessiona na kome se lovi blago a igrači koji prežive se basnoslovno obogate

MAGIC, magija, osnovni sastojak svakog FRP-a. To je ono neuobičajeno i natprirodno što daje draž avanturi. U FRP-u je najbitniji sistem magija, jer je to područje u kome se ravnoteža sistema najlakše može narušiti.

MANA (ind. duhovna moć), **power points, magic points,** merilo magijske energije,

MANEUVRE (manevar), svaki pokret ili akcija u FRP-u a koji nije direktno vezan za razmenu udaraca u toku boja.

MERP (Middle-Earth Role-Play), komplikovan sistem čija se radnja dešava u Tolkinovoj Srednjoj zemlji.

MUD, MOO, MUSH, razne (arhaične) forme FRP-a i RPG-a na Internetu. Nastale osamdesetih godina, pre IRC-a najpopularnija zabava na Netu, sada su u vidnom opadanju, naročito sa pojavom web-based grafičkih multiplayer igara.

NIVO (level of experience, LVL), merilo snage likova i čudovišta. Nivo odredjuje stepen napredovanja lika i njegovu snagu, a nivo čudovišta okvirno prikazuje stepen pretnje i moći. Pravilo je da su likovi igrača jači nego likovi/čudovišta istog nivoa, ali to je samo zato što je igrača više i pokvareniji su.

NPC (Non-Player Character), svi likovi u FRP-u koje vodi GM/DM tj. svi osim likova igrača.

PRAVILO 10 GOBLINA ("u broju je snaga"), predstavlja ujedno i nedostatak svih FRP sistema. Naime, u većini kompjuterskih, a i pravih FRP igara, vredi zakon statistike, koji kaže da što je veći broj bacanja kockice, veća je i šansa da se dobije cifra dovoljna da ubije igrača.

PC (player character), lik igrača, njegov alter-ego u svetu avanture.

PKILL (Player KILLing), problem u FRP-u ili MUD-u kada se sukobe dva igrača odnosno njihovi likovi. Tada se pravila igre moraju striktno primenjivati zbog fer pleja. Najčešći razlog rasturanja jedne družine.

RACE, u FRP-u, naročito u mitskim ili naučnofantastičnim avanturama, igrači mogu birati likove drugih rasa. Svaka rasa se razlikuje u odnosu na ljudsku po nekim manama i prednostima. Najčešće rase su Vilenjak, Patuljak i Hobit.

ROLEMASTER, najkomplikovaniji poznati FRP sistem. Nadimak ovog sistema je "baci kockicu da vidiš na kojoj tablici da baciš kockicu".

ROUND, pre pojave real-time igara, da bi se sprečila konfuzija na 'živim' session-ima sve borbene (ili na drugi način napete) akcije se dele na segmente od 10 sekundi (3 sekunde u cyberpunk/modernim žanrovima).

SESSION, jedna partija FRP-a, podrazumeva najmanje četiri sata igranja, kod zagriženijih i osam. Običaj je da se nakon svakog sessiona podele Experience Points, i eventualno napreduje za nivo.

SHADOWRUN, glomazan FRP sistem interesantan po tome što meša fantasy i cyberpunk žanr. Neke FASA-ine igre su pravljene na ovom sistemu.

SKILL, veština likova. Najbitniji elementi lika su njegov nivo, statistike i broj i vrsta veština. Kombinacijom pameti igrača i veštine lika (i puno borbe), rešava se većina FRP igara

STATS, statistika, spisak psihofizičkih sposobnosti likova. Snaga, Inteligencija, Spretnost, Brzina i Harizma su zastupljene u gotovo svim sistemima. U načelu, što više statistika, to je detaljiji i precizniji sistem.

THAC0 (To Hit Armor Class 0), merilo preciznosti u AD&D-u. Što je niža vrednost to je lakše pogoditi protivnika

TOURNAMENT GAME, turnirska avantura, jedan isti scenario koji paralelno rešava nekoliko družina. Pobednici su oni koji reše problem najbrže, najlakše ili najinventivnije.

UNDEAD, nemrtvi, nečastivi, duhovi i utvare, kosturi i vampiri i sva ostala mračna bića.

UZIMALA-DAVALA, tip sessiona na kome igrači obliaze lokacije i NPC-je skupljajući i/ili razmenjujući informacije i predmete. Najveći broj kompjuterskih FRP-ova je ovoga tipa.

WARHAMMER, najpopularniji sistem za masovne bitke na tabli, u poslednje vreme zastupljen u nekoliko kompjuterskih strategija. Postoji i veoma dobar FRP sa detaljno razradjenim svetom. Warhammer 40,000 je futuristička verzija Warhammera.

Osvetlite dušu paralelno

STRIPOVI

KNJIGE

PUBLIKACIJE

BEOPOLIS

Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS
U holu Doma Omladine, radno vreme: pon.-sub. 09-22

SOFTWARE

IGRE

MULTIMEDIJA

nije kasno...

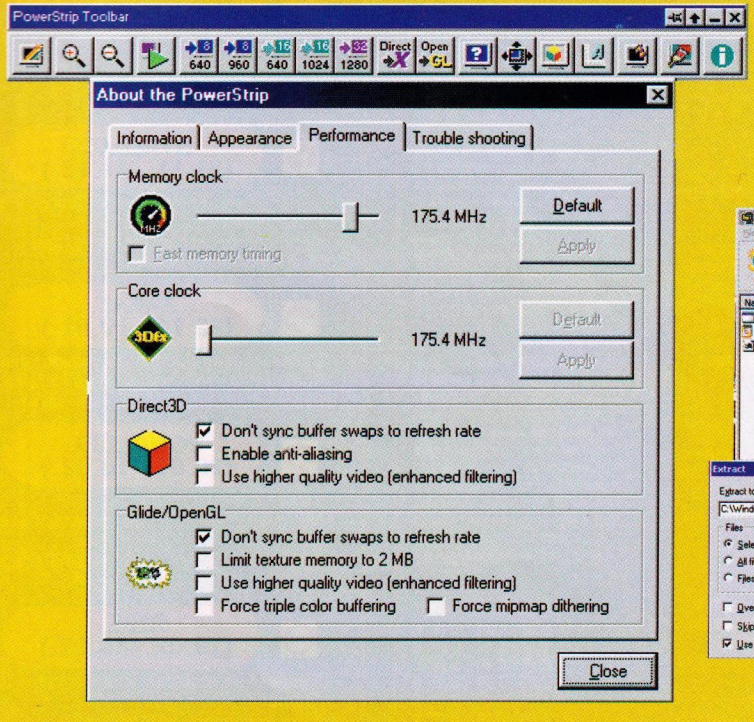
WinAmp
http://www.winamp.com

MP3 format zvučnog zapisa ove godine dostigao je neverovatnu popularnost. Da odmah razjasnimo gubitak u kvalitetu postoji ali se čuje samo na boljim zvučnicima ili slušalicama, ali je zato za emitovanje na radiu i na žurkama dušu dao. U poslednje vreme su se pojavili i WalkMani i MP3 playeri za kola. Vremenom će se, kao i meni, i vama na disku naći gomilica MP3-ova i želećete da ih puštate i sortirate ne bi li zadovoljili svoje specifične audiofilske prohteve. WinAmp je jedan od programa koji vam nudi sve to pa i mnogo više. Ima mogućnost da pravi playliste, menja svoj izgled (ili komplikovanije rečeno: interface), snima MP3 u Wav, ili da u toku slušanja muzike pravi razno-razne brljeve po ekranu koji se menjaju u zavisnosti od karaktera muzike. Najlepše od svega jeste da je program od verzije 2.50 potpuno besplatan, vrlo kompaktan, i radi sa više ili manje problema i to u zavisnosti od kompatibilnosti vaše muzičke kartice. Ono što je još lepše jeste to što program u suštini možete da iskopirate od bilo koga otpakujete bilo gde i on će da radi. Jednostavno postoji dobar razlog za neverovatnu popularnost ovog MP3 player-a.

.....

PowerStrip
http://www.entechtaiwan.com/

Ovo je program koji obično, oni koji znaju za njega, instaliraju posle samog Windows-a i prvog uspešnog "podizanja" sistema. Program služi za "nasviravanje" grafičikih kartica ili jednostavno za fino podešavanje vašeg grafičkog akceleratora. Naravno, najinteresantnija opcija jeste ona za podizanje brzine rada samog procesora na grafičkoj kartici i takta memorije. Sa ovim "friziranjem" treba biti oprezan jer možete da oštetite karticu (manje verovatno), ili da dovedete sistem u nestabilno stanje. Ako se odlučite da nasvirate grafičku karticu pre svega treba da proverite da li na njoj postoji neki kuler (što je slučaj sa novijim i kvalitetnijim karticama). Nakon toga treba podizati taktove procesora i memorije polako uz provere rada same grafičke kartice (najbolje je Quake2/Massive1.dm2). Ukoliko je kartica "presvirana" može da se desi da vam Quake "zaglavi" ili, ako ste bili strpljivi pa polako podizati taktove, počnu da brljaju teksture. Kada se ovo desi potrebno je smanjiti taktove do vrednosti na kojoj kartica radi stabilno i ne "obara" Windows. Nakon toga proveriti dobitak u brzini i ukoliko je značajan (10-30%) ostaviti karticu na novom taktu, ali ako nije, najbolje je vratiti sve kako je bilo i zaboraviti na overklokovanje grafičke kartice. Pored ovih mogućnosti postoje i druge opcije koje će za igrače biti zanimljive. Tu je pre svega isključivanje sync-a, oslobađanje onog dela RAM-a koji je AGP-kartica "ćapila", i još dosta opcija koje pre svega zavise od konkretne kartice. PowerStip je ShareWare tako da tek po registraciji, setovanja kartice ostaju zapamćena za stalno.



.....

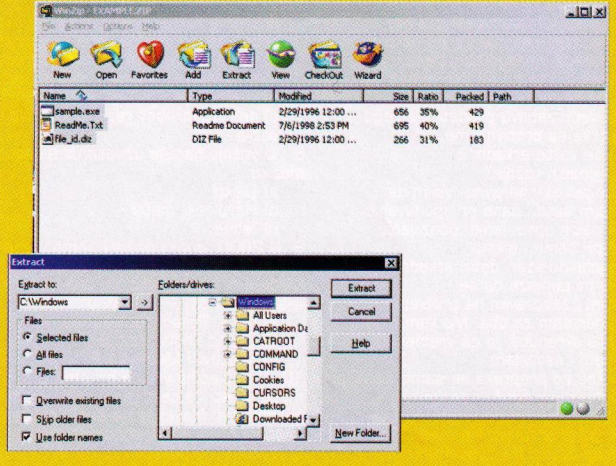
WinZip
http://www.winzip.com

U vreme kada je DOS bio osnovni operativni sistem, a Windows tek neka vrsta Shell-a za DOS, RAM memorija izražavala jednocifrenim brojevima, a veličina hard diskova megabajtima postojala je gomila file packera: ARJ, ZIP, ZOO, LHA, DIDE, SQZ, RAR i mnogi drugi. U današnje vreme kada brzina pakovanja fajlova i stepen kompresije više nisu bitan faktor, koristi se packer koji je najzgodniji i najrasprostranjeniji.

Jedan od tih je svakako WinZIP koji je dogurao do verzije 7.0, a u pripremi je i verzija 8.0 (beta verziju možete skinuti sa njihovog sajta). Lakoća instalacije, upotrebe i razumljiv interface su ovaj program izgurali na prvo mesto kada su u pitanju programi za kompresiju i dekompresiju fajlova. Zašto bi uopšte kompresovali fajlove? Iz vrlo jednostavnog razloga: zauzimaju i do 90% manje mesta u takvom obliku. Zašto bi vam to bilo bitno? Pa recimo da treba da skinete/pošaljete određen broj fajlova sa/na Internet. U neraspakovanom obliku bi vam zauzimali mnogo više prostora i duže bi ih download-ovali/upload-ovali. Time se višestruko smanjuje utrošak vremena provedenog na vezi. Takođe ćete biti u prilici da nekome presnimite na flopy disk, pa je upotreba četiri diska sa kompresovanim fajlovima mnogo optimalnije rešenje nego li korišćenje osam disketa.

Nakon instalacije, koja je brza i jednostavna ostaje vam da pokrenete WinZIP i upoznate se sa njegovim osnovnim funkcijama: kompresijom i dekompresijom fajlova. S' obzirom da se zip ekstenzija po instalaciji asocira sa WinZIP-om svaki put kada dvokliknete fajl za zip ekstenzijom pokrenuće se WinZIP i moći ćete da pregledate sadržaj arhive, a po potrebi i da je otpakujete na željeno mesto na vašem hard-disku. Zahvaljujući integraciji WinZIP-a sa Explorerom moći ćete direktno iz Windows Explorera da pakujete željene fajlove. Dovoljno je da označite par fajlova i desnim dugmetom obaberete opciju za kreiranje arhive i to je to.

Pored podrške za Zip arhive sam WinZip ima ugrađenu podršku i za druge packere: arj, lha i arc, čije exe fajlove treba da imate negde na hard-disku, i da podatke dostavite WinZip-u. Nakon toga spremni ste za 99% slučajeva, barem kada je pakovanje i otpakivanje u pitanju.



Šalu na stranu ...

Pismo meseca

Ovaj put definitivno nećemo pokloniti CD piscu meseca. Razlog je vrlo jednostavan - pisac nema ni kompjuter ni konzolu. Uostalom, pročitajte sami:

"Puno pozdrava redakciji "The Gamera". Odlučio sam se da se pretplatim na vaš časopis, iako ne posedujem niti računar niti konzolu. To valjda dovoljno govori o zanimljivosti časopisa. Ako već ne možemo svi imati računare, možemo se makar informisati i pratiti trendove u svetu. Toliko od mene."

Stekić Srdjan

Umesto CD-a poklonićemo mu dvomesečnu pretplata na "The GaMe®", sa željom da uskoro nabavi računar ili konzolu. U svakom slučaju raduje nas da je "The GaMe®" zanimljiv i onima koji ne poseduju svoje parče igračkog hardvera.

ČITULJE (CHEAT - ULJE)
Među čitaocima sigurno ima dosta onih koji nemilosrdno koriste svaki čit koji im dospe pod ruku. Svi oni će pronaći sebe u jednoj od sledećih čitulja, a ako sami imaju neku dobru, neka se ne ustručavaju da je pošalju na znanu adresu.

1. KO DRUGOME ČIT RADI, SAM SEBE IZVARA
2. KO RANO ČITUJE DVE IGRE PRELAZI
3. U ČITU SU KRATKE IGRE
4. DOBRA IGRA DALEKO SE ČUJE, A ČIT JOŠ DALJE
5. DOBAR ČIT I NAJGORU IGRU PRELAZI
6. NEMA IGRE BEZ ČITA
7. DVA ČITA UBIŠE IGRU
8. INSTALIRAJ PA ČITUJ
9. KO NE ČITUJE U MLADOSTI I U STAROSTI IGRA ISTU IGRU
10. ŠTO MOŽEŠ DA IZVARAŠ DANAS, NE OSTAVLJAJ ZA SUTRA
11. MI O IGRI, A ČIT NA VRATA
12. SVE ĆE TO ČIT REŠITI
13. MALA, MALA, MALA GRUPA ČITERA, DUGO NAS JE MALA VARALA
14. ČITU SLATKI ČITU
15. MALA IGRA 3 SA 3, KOJI ČIT UPOTREBITI ?

Nastavak u sledećem broju ...

Gamer Test: Kakav ste Drive®?

1. Pri upravljanju vozilom brzine menjate:
   a) automatski
   b) manuelno
   c) uopšte ne menjam brzine
2. Za vas najomiljeniji način vožnje je:
   a) trka sa protivnicima u vozilima vaše, ili više klase
   b) opuštena vožnja bez i jednog vozila oko sebe i razgledanje lepote krajolika.
   c) vožnja sa ili bez protivnika, sa obavezno uključenim lokalnim sao braćajem (traffic)
3. Da li podržavate *Pursuit* mod igranja (jurnjava sa policijom)?
   a) Da, apsolutno. Kada se tome pri doda zanošenje automobila, strme i vozilima pretrpane ulice i naravno gomila čuvara javnog reda i mira, eto sjajnih uslova za nezaboravnu vožnju.
   b) Da, međutim sama policija nije dovoljna. Nadmetanje sa još nekoliko ludih vozača, nezaobilazni pešaci za gaženje i sl., samo su deo onoga bez čega se ne može.
   c) Ne, veću zabavu predstavlja regu larna trka sa protivnicima.
4. Da li više volite arkadni ili simulacijskinačin vožnje?
   a) Simulacijski, naravno. Volim da provodim sate i dane prilagođavajući se na način upravljanja, odazivanje vozila pri tome i slično.
   b) Apsolutno stari dobri arkadni mod. Vožnja mi pomaže da se opustim i zaboravim na probleme.
   c) Maher sam za oba. Ma kom modu igra bila okrenuta, ja ga vremenom upoznam i savladam.
5. Da li i koji vid prepreka na samoj stazi po vama upotpunjuje dobru i zanimljivu vožnju i zašto:
   a) Ne volim prepreke na stazi. One mi onemogućavaju da izvučem maksimum snage automobila, te da ostvarim fantastičnu brzinu.
   b) Da, samo ne previše. Veći broj pro tivničkih i lokalnih vozila, kao i poneka policijska barikada sasvim su dovoljni.
   c) Obožavam ih. Ništa lepše od vožnje kroz gustu šumu sa staklima isprskanim staklom.
6. Srž ovakvih igara čine automobili različite namene. Neki od njih postoje u stvarnosti, dok su drugi rezultat maš te proizvođača igre. Među gomilom izdvajamo tri, a na vama je da izaberete:
   a) grdosije sa mekanim amortizerima poreklom iz sedamdesetih godina
   b) futuristički, sa izraženim akcionim sposobnostima
   c) moderne zverke tipa Mercedesa Benz S 600 Brabus, Audija A8 4.2 quattro ...
7. Svaka igra poseduje određene otežavajuće okolnosti. Koje su od njih po vašem mišljenju predstavljale najmanji prob lem:
   a) vreme koje u svakoj misiji neumitno teče i nagoni me na veće zalaganje.
   b) velike gužve u lokalnom saobraćaju koje ostavljaju premalo mesta za manevrisanje.
   c) deformabilnost različitih delova vozila.
8. U vožnji, najviše uživate uz sledeću muziku:
   a) Disko
   b) Hard rok, metal
   c) Tehno
9. U 2000. godini priželjkujemo izlazak neko liko hit-naslova među simulacijama vožnje. Među njima izdvajamo tri, a vi izaberite vašeg favorita:
   a) N4S: Porshe Unleashed
   b) Grand Theft Auto 3
   c) Midtown Madness 2
10. U poslednje vreme bili smo u mogućnosti da testiramo pravu gomilu automobila. Navešćemo šest, pri čemu smo u jednoj grupi naveli automobil koji u stvarnosti ne postoji kao komercijalno vozi lo. Pronađite grupu:
    a) Nissan Micra, Opel Corsa
    b) Mercedes SLK 230, Chevrolet Corvette
    c) Golf 4 GTI, Mercedes CLK-GTR

Bodovanje:
1. a) 3 b) 2 c) 1
2. a) 2 b) 1 c) 3
3. a) 3 b) 1 c) 2
4. a) 2 b) 3 c) 1
5. a) 2 b) 3 c) 1
6. a) 3 b) 1 c) 2
7. a) 1 b) 3 c) 2
8. a) 3 b) 1 c) 2
9. a) 2 b) 1 c) 3
10. a) 1 b) 3 c) 2

24-30 poena: velika hit-igra Driver osetvila je upečatlji vtisak na vas, vaša dalja pos matranja okrenuta ka simu lacija vožnje, kao i neizbrisive posledice dalji reznovanja o dobrom/ošem. Lepo je što ste sada i sami upoznati sa razlogom brojnih neprospe varnih noći u poslednje vreme, ali kolko je to dobro sa nekih drugih strana, sami promis lite.

17-23 poena: Sve igre kole se zasnivaju na okretanju 4/2 točka vas zanimaju, svaku od njih upoznaćete, volite klasičnu vožnju, ali u skladu sa vašim kvalitetima i ambicijama ona predstav- lja pravi izbor. Sve u sv- emu, vaša reznovanja su u potpunosti ispravna, i ostavljaju prostora za zaljubljivanje se još mnogo sim- ulacija vožnji proizvoljnog podzanra.

10-16 poena: Uvolko se nalazite u ovoj kategoriji, a na Quake testu niste potpali pod grupu, zabrinite se. Nalme, puckate igre su sigurno vaš omiljeni žanr, a od vožnji evan- tuelno gotivite Germageddon. Pripazite se da ne krenete stopama proslavljenog Braziica, i to u auto-moto vanjanti.

Horoskop

OVAN (21.03.-20.04.)
Ne zadržavajte se na platformskim igra-ma.
Promenite toner na štampaču.
Problemi sa *Verbatimovim* diskovima.

BIK (21.04.-20.05.)
Kažnjavanje je vreme da uzmete učešće na nekom od Quake turnira.
Brat ili sestra će vam pocepati okačeni poster-kalendar.
Kafa prosuta po tastaturi.

BLIZANCI (21.05.-20.06.)
Na času fizike upoznajete novi GeForce zakon.
Škola je prosto Unreal.
Pad monitora (sa stola)..

RAK (21.06.-22.07.)
Obrišite paučinu u kućištu.
New hardware found.
Provaljujete tuđu šifru.

LAV (23.07.-22.08.)
Pucanje *Windowsa 2000.*
Poželjan format hard diska.
Opasnost: Ne klatite se na stolici.

DEVICA (23.08.-22.09.)
Iznenadan put: dve karte za Transilvaniju.
Poverite nekom svoje male tajne.
Opasnost: Ne diraj lava dok se klati.

VAGA (23.09.-22.10.)
Nekoliko puta osetićete Force Feedback efekat.
Opasnost: Ne pregledajte poštu.
Peku vas oči, slabiji vid. (ne vidite baš najjasnije šta ovde piše)

ŠKORPIJA (23.10.-22.11.)
Visok telefonski račun.
Probijanje zvučnika.
Sigurni ste da ste ugledali Hypea na

STRELAC (23.11.-21.12.)
Uspeh u sledećim igrama: Tetris, Pentix, Lines, Pang.
Neobično prijateljstvo: Pepeljuga.
Muče vas brojni kablovi.

JARAC (22.12.-19.01.)
Screen saver počinje da vas nervira.
Podloga za miša vas odavno nervira.
Promenite podlogu i screen saver.

VODOLIJA (20.01.-18.02.)
Ne ulazite u [illegible]
Ne igrajte se vozićima, prestari ste za to.
Opasnost: *Scroll Lock* lampica pregore-

RIBE (19.02.-20.03.)
Neočekivani dobitak: stari brojevi "Gamera".
Neko kontroliše vaš *Windows.*
Sanjate još memorije.

ZAKORAČITE U BUDUĆNOST SA
DVD VIDEO & CD-ROM KLUBOM "EXIT"
Preko 500 DVD filmova - prodaja i iznajmljivanje
Čika Ljubina 1 (4 sprat) 11000 Beograd 011/627-827
www.exitcd.co.yu • www.exitcd.com • exitcd@EUnet.yu
Naručite pouzećem ili preuzmite lično u centru grada. Radno vreme 12 - 20, subotom 11 - 15.

MALE TAJNE

Pišite nam o tome šta vas muči, gde ste zapeli i slično, i obavezno šaljite šifre ako ih imate viška. Za ovaj broj smo spremili dosta interesantnih šifara, saveta i ostalih sitnica, i to, što nam je posebno drago, za igre raznih žanrova. Šta da vam kažemo, nego - varajte (nemojte baš puno) i lepo se zabavite!

PC:

Hype: The Time Quest

Ne morate da okrenete glavu na levo, da udahnete duboko, da se skoncentrišete...Samo upišite sledeće čitove:

leben - puna energija
druidik - puna magija
protek - štit
littletroll - obnavlja život nakon smrti
littlegogoud - obnavlja magiju nakon smrti
youngelf - 10 plavih strela
oldelf - 10 crvenih strela
grolot - jedan objekat više za sve u inventaru
toutundefi - uništava štit
tunnel - menja položaj kamere
pouletfrit - čizme

FA Manager 2000

Da li su mrtvi menadžeri? Ne, sudeći po vašim zahtevima za varanje:

/fastbuild777 - brža izgradnja
/cash777 - pare
/showstat777 - statiskika igrača
/nolimit777 - bez novčanog ograničenja
/nosackwarnings777 - bez upozorenja i otkaza
/alwayswin777 - vaš tim uvek pobeđuje (priznaćete, i ne baš zanimljiv čit)
/alwayslose777 - vaš tim uvek gubi (ovo je još gore)
/sacked777 - gubite posao (?!)

Wheel of Time

GOD - god mod
AMPHIBIOUS - dišete ispod vode
ALLAMMO - sva oružja, municija
GHOST - prolazite kroz zidove
FLY - fly mod
WALK - walk mod
BEHINDVIEW 1 - pogled otpozadi
BEHINDVIEW 0 - normalni pogled
PLAYERSONLY - zaustavlja vreme
INVISIBLE 1 - nevidljivost
INVISIBLE 0 - vidljivost
KILLALL ŠclassĆ ubija sve određene klase
KILLPAWNS - ubija sve monstrume
SLOMO # brzina igranja (1.0 je normalna)
SWITCHLEVEL Šnew levelĆ - sledeći nivo

Pharaoh

Nađite fajl po imenu Pharaoh_Model_Normal.txt. Desnim klikom i klikom na properties isključite read-only. Onda fajl otvorite u nekom text editoru. Tamo možete editovati i menjati sve kako vam srce poželi.

Za sve čitove, početak je isti: u toku igre stisnite [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C pa kucajte:

Pobeda: Pharaohs Tomb
Ljuti Bogovi: Fury of Seth
1000 Debena: Treasure Chest

Neprijatelj vas napada samo preko kopna: mockattack1

Neprijatelj napada preko mora: mockattack2

Eksport +50%: Pharaohs Glory
Sav materijal: Noble Djed

Štiti vojnike (morate se poklanjati Sethu za ovu šifru): Typhonian Relief

Pune kuće i bazari: Cat Nip

Smrtnosna kuga u vašem gradu (morate se poklanjati Bastu): Kitty Litter (vrlo koristan čit, nema šta)

NFS4

mini igra:

Kliknite na ikonicu credits. Promenite ekran sa tekstom na onaj sa slikama, i kada vidite foto klikćite na njih sve dok se ne zaustave, i ući ćete u mini igricu "Click the photo". Da je ne opisujemo sada (možda u opisima nekog sledećeg Gamera:). Uglavnom dobro dođe da se opustite nakon neke važne trke.

Ultima IX: Ascension

U Ultima 9 direktorijumu naći ćete fajl default.kmp. Otvorite ga u text editoru i nađite sledeću liniju:

[Cheat Commands]

jednostavno, dodajte sledeće ispod toga:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly

U toku igranja, navedene kombinacije (alt+shift+i & alt+shift+l) aktiviraju neranjivost, odnosno fly mod.

Bag koji valja iskoristiti:

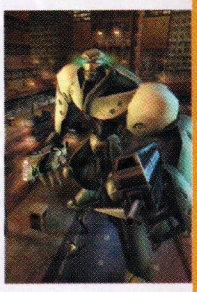
Otvorite ruksak pritiskom na B. Primetićete da dok vam je on otvoren monstrumi vas ignorišu, tj. ne primećuju. Znači tada možete da ih ubijate kako god zaželite (probajte sve najluđe ideje koje ste ikada imali), i ne bi bilo loše da povučete mišem ekran koji prikazuje ruksak na ivicu monitora, kako bi vam bilo lakše.

Slave Zero

U toku igre stisnite T, pa onda:

/goodies - upgrade oružja
/i win - pobeda
/big ass - izlaz iz igre (?)
/onass - baca igrača unazad
/ouch - povređuje igrača
/wilcox - drma igrača (??)
/3prong - senke on/off
/weezie - neprijatelji te ignorišu
/mission - ukucajte ime misije koju želite

Age of Wonders



Startujte igru sa komandnim parametrom beatrix. Znači, treba da modifikujete shortcut za igru. (recimo, da izgleda ovako: "C:\Age of Wonders\ aow.exe" beatrix)

Onda stisnite u toku igre [CTRL] + [SHIFT] + C da bi upisali sledeće šifre:

gold - 1000 zlatnika
mana - 1000 kristala
fog fog - on/off
explore - explore on/off Toggle Exploration
spells - sve magije Research All Spells
win - završetak nivoa
lose - gubite misiju (?)
freemove - slobodno kretanje
towns - posedujete sve nezavisne gradove
research - istražuje sve

The Sims

Komlikovana igra, komplikovani čitovi:

U toku igranja stisnite [CTRL] + [SHIFT] + C, a onda upišite:

klapaucius - $1000

water_tool - okružuje vašu kuću vodom sa svih strana

set_hour # - menja doba dana (upišite od 1-24)

set_speed # - brzina igranja (-1000 do +1000)

interests - menja osobine i interesovanja vaših Simova

autonomy # - samostalno razmišljanje simova (1-100)

grow_grass - nivo trave (1-150)

map_edit on/off - za editovanje mape

route_balloons on/off - tutorial

tile_info on/off - info on/off

draw_all_frames on/off - frame/rate

history Dumps - fajl o istorijatu porodice

edit_char Open - kreacija lika

Playstation:

Toy Story 2

Debug mode: Na naslovnom ekranu stisnite X,Krug,Kvadrat

Savet: Zeleni laseri su idealni, jer ubijaju neprijatelja samo iz jednog pogodka. Mogu se naći na sledećim lokacijama:

Andijeva kuća: Kada uđete u garažu, popnite se na kola. Kada dođete do vrha, naći ćete laser.

Andijev komšiluk: Nađite lokaciju sa neispravnim polomljenim automobilom. Tu ćete odmah naći ispred i laser.

Alleys and Gullies: Skrenite levo kada ugledate prvi airplane box.

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Za sve čitove važi početak: pauziraj igru, a onda drži L1 ili R1 pa stisni: (ovo samo na važi sa poslednju šifu - pogled iz prvog lica)

Sve osobine: Gore,Gore, Dole, Dole, Desno, Desno, Levo, Krug, Desno, Levo, Dole

Popunjava energiju: Dole, Krug, Gore, Levo, Gore, Levo:

Maksimum energije: Desno, Krug, Dole, Gore, Dole, Gore

Povređuje Raziela: Levo, Krug, Gore, Gore, Dole

Popunjava magiju: Desno, Desno, Levo, Trougao, Desno, Dole

Maksimum energije: Trougao, Desno, Dole, Desno, Gore, Trougao, Levo

Prolazite kroz prepreke: Dole, Krug, Krug, Levo, Desno, Trougao, Gore

Soul Reaver: Desno, Desno, Dole, Dole, Levo, Trougao, Dole, Desno

Penjete se na zidove: Trougao, Dole, L2, Desno, Gore, Dole

Sila: Levo, Desno, Krug, Levo, Desno, Levo

Fire Reaver: Dole, Gore, Desno, Gore, Dole, Levo, Krug, Desno, Dole

Aerial Reaver: X, Desno, Gore, Gore, Trougao, Levo, Levo, Desno, Gore

Kain Reaver: X, Krug, Desno, Trougao, Levo, Levo, Desno, Gore

Force Glyph: Dole, Levo, Trougao, Dole, Gore

Stone Glyph: Dole, Krug, Gore, Levo, Dole, Desno, Desno

Sound Glyph: Desno, Desno, Dole, Krug, Gore, Gore, Dole

Water Glyph: Dole, Krug, Gore, Dole, Desno.

Fire Glyph: Gore, Gore, Desno, Gore, Trougao, L2, Desno

Sunlight Glyph: Levo, Krug, Levo, Desno, Desno, Gore, Gore, Levo

Debug mode: Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, Krug, Desno, Levo, Dole

Pogled iz prvog lica: Stisnite i držite R2 + L2 dok igrate

Cheat meni: dok igrate, stisnite Kvadrat + Krug da se prikaže cheat meni.

Winning Eleven 4

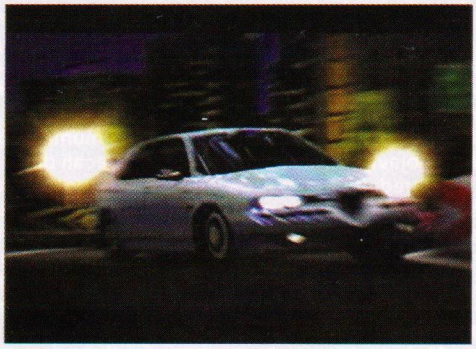
Bonus timovi: Završite igru sa svim ligama i kupovima na easy težini. Evropski all star tim, Svetski all star tim, Klasični evropski i klasični svetski all star tim će vam se otkriti.

Bonus stadion: Pobedite na Konami kupu na bilo kojoj težini i otvoriće vam se Clubhouse stadion.

Bonus kup: Bonus kup dobijate kada pobedite na normalnim kupovima

Another Hidden Team: Pobedite na Olympic modu sa Japanom na bilo kojoj težini da biste dobili "All Golden Japan" tim.

Gran Turismo 2



Saveti:

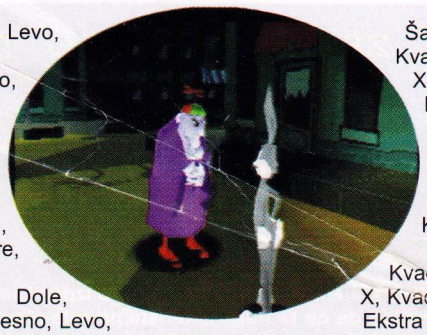
Dobijanje super dozvole: Prvo treba dobiti A, B, Internacionalnu A, B, & C dozvole. Tada će vam i Super dozvola biti na raspolaganju.

Synthesizer Race: Kada imate Super dozvolu, možete dobiti i tzv. Synthesizer trku.

Bugs Bunny: Lost in Time

Početak koji se ponavlja za sve šifre: Na Era Selector ekranu, drži L2 + R1 i stisni:

Svi nivoi: X, Kvadrat, L1, Krug, X, Kvadrat, Kvadrat, Kvadrat



Šargarepe: X, Kvadray, R2, L1, Krug, X, Kvadrat, Kvadrat, Krug

Završna animacija: X, Kvadrat, R2, L!, Krug, X, Krug, Kvadrat, Krug

Energija: X, Kvadrat, R2, L1, Krug, X, Kvadrat. Krug, Krug

Ekstra ključ: X, Kvadrat, R2, L1, Krug, X, Krug, Kvadrat, Kvadrat

Duke Nukem: Time to Kill

Sva oružja: L1, L2, Gore, L1, L2, Dole, R1, Desno, R2, Levo

Svi predmeti: R1 (5), L2 (5)

Svi ključevi: Gore, Desno, Gore, Levo, Dole, Gore, Desno, Levo, Desno, Dole

Neranjivost: L2, R1, L1, R2, Gore, Dole, Dole, Gore, Dole, Select(2)

Neograničen broj života: Pauziraj igru i stisni: Levo, Desno, Gore, Levo, Desno, Dole, Levo, Desno, L1, R1

Moćnija oružja: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select(2).

Nevidljivost: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Neograničena municija: Levo, Desno, Levo, Desno, Select (2)

Big Head Duke: R1(9), Gore

Small Head Duke: R1(9), Dole

Protivnici sa velikom glavom: R1(9), Levo

Protivnici sa malom glavom: R1(9), Desno

Pobeda: Stisni L2 + R2 pa onda Kvadrat, Trougao, Krug, Krug, Start

Rogue Trip animacija: Za vreme GT Interactive logoa stisni L1 + L2 + R1 + R2

Završna animacija (pobeda): Select, Gore(9), Select, L2.

Završna animacija (poraz): Select, Gore(9), Select, R2

Krediti: Pauziraj igru pa stisni Select, Gore(9), Select, R1.

Army Man 3D

Stisni pauzu pa kucaj sledeće:

Sva oružja: Kvadrat, Krug, R1, L1, R1 + R2

Nevidljivost: Kvadrat Krug L1 L1 + L2

Worms 2 Armaggedon

Nađite neprijatelja koji stoji veoma blizu od ivice nivoa. Upotrebite bejzbol palicu na njemu (čitaj: odvalite ga bejzbolkom) kako bi on upao u vodu. Dobićete simpatične porukice (It's Outta Here, Bases Loaded), čućete orgulje, i što je najvažnije, pobedićete u trenutnoj misiji.

Diablo 2

Kada je krajem 1996. godine *Blizzard* izdao Diablo, retko ko se nadao da će ta nekarakteristična role-play avantura dostići slavu koju je dostigla. Razlog je bio jednostavan, *Blizzard Entertainment* je još uvek bio firma u razvoju i iza sebe je imao samo par igara i jedan jedini hit - Warcraft 2. Da iskustvo ne mora biti najbitnije pri izradi igara, dokazao je Diablo, koji je bez velike reklamne kampanje u izboru mnogih kompjuterskih časopisa proglašen za igru godine, a mnogi igrači ga i dalje smatraju najboljim RPG-om svih vremena. O tačnosti poslednje tvrdnje moglo bi se diskutovati, a koplja se lome i oko žanrovske pripadnosti, posto neki RPG-ovci tvrde da Diablo nije istinski predstavnik ove grupe igara. Bilo kako bilo, pre više od dve godine najavljen je novi nastavak, a kako stvari stoje, uz malo sreće, isti će se vrlo brzo naći na policama prodavnica širom sveta. Eto dovoljno dobrog razloga da se kaže nešto više o ovoj igri.

Za Diabla 2 smišljena je potpuno nova, veoma detaljna priča koja se, naravno, nadovezuje na prethodnu. Kao što znamo, glavni heroj je na kraju prvog dela pobedio Diabla i zarobio ga u Sveti kamen, koji je stavio u svoje čelo kako bi zauvek kontrolisao lorda Tame. Ipak, njegove moći su bile prejake za jednog smrtnika, pa je heroj posustao i prešao na tamnu stranu. Diablo ne samo što je oživeo, već je postao još moćniji i krenuo ka ostvarenju starog cilja - oživljavanju dva svoja brata: Baala i Mefista. Njih trojica zajedno formiraju Trojstvo zla, dovoljno moćno da pokori ceo svet. Radnja u Diablu 2 se odvija u četiri čina, od kojih svaki sadrži po jedan grad zajedno sa tamnicama. Činovi se prelaze redom i otkrivaju delić po delić Diablovih planova koji se kasnije perfektno sklapaju u fantastičnu priču o iskonskom zlu i neustrašivom heroju- spasitelju planete.

Diablo je pretrpeo izmene na gotovo svim planovima. Prva primetna novina je potpuno izmenjen interfejs. Za razliku od prvog dela, gde su se dijalozi pojavljivali u malom boksu na sredini ekrana, u Diablu 2 reči se pojavljuju iznad lika koji ih izgovara, a i karakteristike određenih objekata (oružja, štitova, kaciga...) se ispisuju na isti način. Jako bitna stavka je i uvođenje tastera za trčanje. U Diablu 2 moguće je potrčati, ali je daljina ograničena energijom koja se tokom trčanja smanjuje da bi se kasnije obnavljala. Uvedeni su i mini-teleporti čija je svrha brži prelazak velikih razdaljina, pošto je originalni Diablo imao problema sa praznim hodom koji je ubijao atmosferu u igri. Ostale promene u igrivosti se odnose na mapu grada, način kupovine oružja i mnoge druge stvari, tako da gotovo da nema nijednog detalja koji nije bar malo doteran.

Ljudi iz *Blizzarda* su odlučili da ne prenesu nijedan glavni lik iz prvog dela, pa ćete sada moći da birate između: Amazonke, Varvariana, Nekromansera, Paladina i Čarobnice.

Amazonka je najuniverzalniji karakter sa specijalnim psihološkim mogućnostima. Najbolje se služi lukom (slaninom) i strelom, kao i koplji-ma, što znači da preferira borbu sa distance. Varvarin je najbrutalniji lik, loš je sa magijama, ali to nadoknađuje odličnim borbenim sposobnostima. Jedini je karakter koji može da koristi dva oružja istovremeno. Nekromanser je fizički najslabiji, ali taj nedostatak više nego uspešno zamenjuje veštinom oživljavanja mrtvih, koje kasnije može koristiti pri izvršenju zadatka. Paladin je najbolji defanzivac, dobro se leči, što mu dosta pomaže pošto najčešće deluje sa poludistance, koristeći magije. Čarobnica, kako joj i ime kaže, poseduje najmoćniji arsenal magija, ali je slaba u borbi prsa u prsa. Svaki od likova poseduje moći koje ga odvajaju od ostalih.

Prelaskom nivoa dobijate određene poene koje možete distribuirati po svojoj volji i na taj način povećavati željene karakteristike. Karakteristika ima više od 20, pa će svaki igrač biti u mogućnosti da kreira jedinstvenog heroja - još jedan znak da Diablo lagano prelazi u pravi RPG, što će obradovati sve poklonike ovog žanra.

Jedna od stvari koje su Diablu obezbedile veliku popularnost jeste neverovatno dobra igrivost u multiplayeru. Ipak, najveći problem igranja preko Interneta bila su varanja, pošto su se mnogi igrači služili raznim trainerima kako bi do maksimuma nabudžili svoje likove. Programeri *Blizzarda* su obećali da će taj problem biti uspešno rešen, a još jedna lepa novost je da će multiplayer funcionisati isto kao singleplayer. Ovo praktično znači da će se apsolutno svaki nivo i svaki quest naći i u igri za više igrača, što kod prethodnog dela nije bio slučaj.

Svrha ove najave nije da nabroji sve detalje koji će se naći u igri, pa ćemo se za sada zadržati na ovome. U Diabla 2 je uložen veliki trud, projekat se radi više od dve godine, a stalna odlaganja su znak da *Blizzard* ne želi da igru objavi prerano. Zaljubljenici će sigurno sačekati dan D, kad god on bio, jer je *Blizzard Entertainment* možda jedina firma koja nikad nije izneverila svoje igrače. Neće ni sad.

B-72 Flying Forterss II

Kada se davne 1993. godine pojavio B-17 Flying Fortress, na tadašnjem polju igara postavio je nove standarde, kako u grafici, tako i u samom gameplayu.

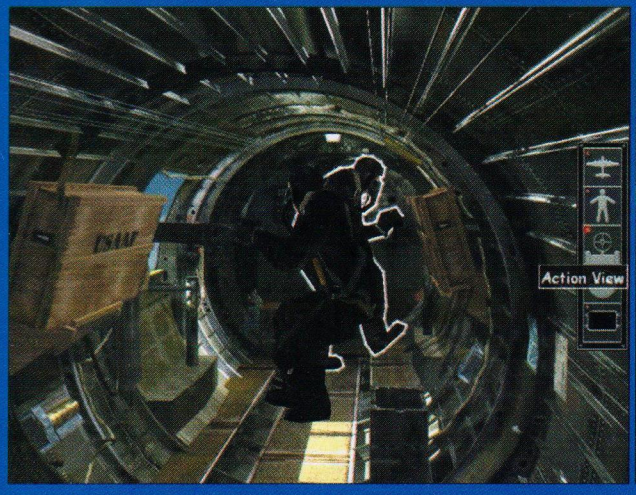
Sada, posle sedam godina nestrpljivo čekamo nastavak, koji će po svemu sudeći ponoviti i uveličati slavu prethodnika. O čemu se zapravo radi? Vreme dešavanja je Drugi svetski rat, a tema je upravljanje formacijama i individualnim bombarderima B-17, ili kako su ih zvali - Leteće tvrđave. Cela igra je isključivo fokusirana na organizaciju posade u avionu, tako da će ona imati i najvažniju ulogu. Karakteristike članova posade biće podeljene u nekoliko klasa, a to su: pružanje prve pomoći, pilotiranje, navigacija, nišanjenje, mehanika, pucanje iz moćnih mitraljeza i tureta. Cela igra se sastoji iz 25 potpuno nelinearnih, zanimljivih i dugih misija, pa ćete tako bombardovati mostove, pristaništa, fabrike, gradove i još razna druga vojna postrojenja. Ono što će predstavljati najveći izazov je da doletite do cilja, pogodite ga, i kao najteži deo zadatka da se u kakvom-takvom stanju vratite do bilo kog savezničkog aerodroma (ako već ne možete doleteti do matičnog) dovoljno velikog za bezbedno prizemljenje onoga što je ostalo od vaše Leteće tvrđave. Kako proizvodjač (*Micro Prose*) navodi, sve će biti posvećeno realnosti, tako da vas samo malo skretanje sa kursa ili zaostajanje iz formacije može koštati gubljenja goriva, ili će vas jednostavno presresti Nemačka patrolna eskadrila lovaca i kampanju možete, u najvećem broju slučajeva, smatrati završenom. Jedan interesantan detalj za koji su se pobrinuli programeri je da ako vam je motor u plamenu, možete krenuti u poniranje i tako povećavajući brzinu ugasiti požar, a vaš bombarder će verovatno i posle toga ostati delimično operativan.

A trojka će izgledati ovako?

Biće podržan i multiplayer, tako da će svaki igrač voditi jednog člana posade, što bi igranju preko interneta trebalo da da novu dimenziju timskog igranja. Kod ovako dobrih igara ništa ne sme biti izostavljeno, pa je večiti problem monotonosti zvuka rešen tako što su u igru ubačeni pravi snimci brujanja motora. Grafika je priča za sebe jer jednostavno izgleda predivno.

Globalno gledano ova igra neće doneti ništa revolucionarno u svet kompjuterskih igara već će samo iskopirati svog prethodnika, ovog puta u mnogo boljem izdanju. Svoju novu publiku će sigurno pronaći jer se slobodno može reći da se od Word War II Fighters, nije pojavila nijedna dobra simulacija letenja čija je tema Drugi Svetski rat.

Micro Prose igru najavljuje za drugi kvartal ove godine. Do tada...



BESKOMPROMISNI

POVRATAK U WOLFENSTEIN ZAMAK

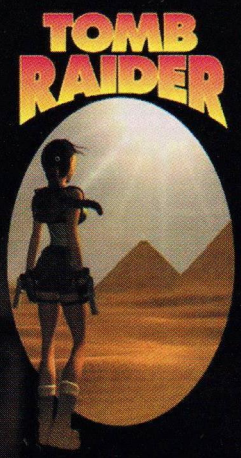
Velika faca, Blaško, tj. William Blazkowicz će se izgleda vratiti na kompjuterske ekrane i to u Quake 3D Arena fazonu. Još uvek je rano za shotove iz igre, ali ako ste željni nekog infoa, CGO je odradio mali članak o celoj priči.
http://www.cdmag.com/articles/026/015/returncw_fl.html

ZAKRPA ZA INDY-JA

Lucas Arts izbacuje v1.2 patch za Dr. Jonesa i njegove najnovije pustolovine.
http://support.lucasarts.com/patches/indy-im.htm

NAPRED U PROŠLOST

Evo malo radosti za old-school igrače. Firma X-Ware odradila je nekoliko starih, vrlo popularnih naslova u novom 3D ruhu. Podsetitte se nekih fenomenalnih igara kao, npr. Bubble Bobble, Pacman, Arcanoid.... Downloadi su relativno mali (1-4Mb) pa se vredi potruditi...
http://www.alawar.com/



TOMB RAIDER: THE LAST ARTIFACT

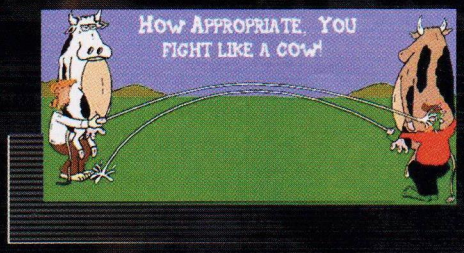
Ko je ono beše rekao da Lara više neće tumarati po džunglama, pustinjama i pećinama u potrazi za raznim predmetima? Blago nama, evo nje ponovo u novim avanturama, a vi mozete skinuti demo od 14Mb.
http://www.3dfiles.com/games/tombraider3thelostartifact.shtml

STOMPED@E3

Ehhh, E3... sajam koji je san svakog igrača. Da bi pomogli ljudima koji ne mogu tamo da idu, Stomped je spremio Stomped @ E3 sajt. Pored prikaza dešavanja od prethodnih godina, Stomped radi i Booth Model Show :))) gde će biti slika dosadašnjih (ženskih) modela na štandovima. Vredno gledanja, nema šta.
http://e3.stomped.com/

MONKEY ISLAND 4?

Da li je u pitanju samo trač ili istina, tek se po mreži sve više poteže pitanje: Da li Lucas Arts radi na novoj epizodi fenomenalnog Guybrusha? Ako želite da budete u toku obilazite The International House of Mojo...
http://www.mixnmojo.com/



NIŠTA OD RE-VOLTA 2 NA PC-JU

Eto, nekad postoje i momenti kada i konzole nešto znače ;) Na svu sreću, niko iz redakcije eXXtreme3D-a se nije nešto potresao zbog Re-Volta.

Jakkal: Flash + Bones

Marko Šubarić

Prošlo je već dvesta godina od kako je ugušena pobuna u Lasheronu u kojoj je Alijansa pobeđena. Sva stvorenja već napamet znaju priče svojih predaka, koji su zbog učestvovanja u pobuni na svojoj koži osetili brutalnost i teror. Svi su svesni da je oslobođenje od Zargona i njegovih sledbenika gotovo nemoguć zadatak, budući da je tiranin obećao da će biti pogubljen svako na koga padne i najmanja senka sumnje da planira pobunu. Međutim, nekoliko šakala i griborga je u prošlim nedeljama iz Zargonove fabrike ukralo par komada super-tajnog oružja. Pored toga, pokupili su i velikog čarobnjaka Warlara i Griborga FX-8. Warlar je ubedio šakale, a FX-8 je ujedinio ostale griborge, kako bi zajedno stali na put Zargonovoj vladavini. Ova Alijansa zna da ima samo jednu šansu za ostvarivanje svog cilja. Oni moraju da osvoje Zargonov zamak, gde se nalazi njegov jedini izvor moći. Warlar je Griborgu FX-8 dodelio severni deo Lasherona gde će ovaj razvijati i praviti nova oružja. Sam Warlar se vratio u svoj zamak kako bi radio na svojim magijskim moćima. Vama je prepustio vođstvo nad malom hordom šakala i griborga u zapadnom delu. Vaš zadatak je da, uz pomoć Warlara i Griborga FX-8, oslobodite Lasheron.

Jakkal: Flash+Bones je, kako kažu na CD-u, "total 3D Real-Time Strategy game". Pa sad, nije da nije... Uglavnom, u ovoj igri upravljate čudnim setom stvorenja, koji se sastoji od preko 25 različitih jedinica koje mogu da lete, plivaju, trče ili hodaju. Naravno ni jedna vrsta ne može da obavlja sve ove radnje, što znači da morate pažljivo da birate koje ćete jedinice na kakvim terenima koristiti. Vaše jedinice koriste oko pedesetak vrsta oružja i dvadeset vrsta raznih magija. Oružje koje koristite u igri se sastoji od raketa, bombi, lasera, plazma puški itd. Suviše je vrsta jedinica koje susrećete i koje koristite, da bih vam opisivao karakteristike svake ponaosob. Međutim, od raznih stvorenja koja koristitite može se izvesti ovakva podela:

Robovi rade većinu posla u Lasheronu. To je slaba vrsta, međutim sposobna za razne poslove poput rada u rudniku, rada na seči i preradi drveta, proizvodnji hrane... Oni su takođe potrebni za proizvodnju projektila. Postoji mnogo vrsta koje se bave otkupom i prodajom robova i možete ih lako nabaviti. Konstruktori - kao što samo ime kaže, koristite ih za gradnju objekata. Bitna stvar u vezi njih: stavite konstruktora unutar zgrade u kojoj rade robovi i oni će raditi brže i disciplinovanije (znači, konstruktor postaje poslovođa :)) Najčešća vrsta koju srećete: Jakkal. Mogu se istrenirati u dobre ratnike ili čarobnjake. Brzo se kreću i dobro plivaju. Mogu biti opremljeni manjim ili srednjim laserima, malom plazma puškom ili raketnim bacačem JA-12 kratkog dometa. Ostale vrste su takođe ratnici, i međusobno se razlikuju po brzini i načinu kretanja, naoružanju koje nose i magijama koje koriste.

Kada startujete igru, prvo se opredeljujete između softverskog ili Direct 3D moda. Zatim birate rezoluciju (od 512x384 do 1024x768 16 ili 32 bita), detaljnost i format tekstura, a treba pomenuti i brdo drugih setovanja koja će vam pomoći u prilagođavanju igre vašem računaru. Kontrole se svode na četiri kategorije: *camera*, *unit*, *building* i ostale kontrole. U prvu vrstu spadaju kontrole kojima se krećete po mapi. Pošto imate punu slobodu kretanja (setite se da je ovo "total 3D Real-Time Strategy game"), ima dosta kontrola koje i nisu baš najzgodnije. U pitanju je kombinacija slova na tastaturi, zatim kombinacija slova na tastaturi sa Alt ili Ctrl tasterima, pa onda miš... Izgleda komplikovano (samo zato što jeste). Unit i building kontrole imaju isti princip kao i u svim strategijama do sada, tako da ćete ih brzo savladati.

Grafika je urađena solidno, mada je suviše zeleno za moj ukus, i mane se svode na povećanu hardversku zahtevnost ako želite da igrate na malo većoj rezoluciji sa većim kvalitetom textura pod jedan, i pod dva, stvorenja izgledaju stvarno loše ako im priđete malo bliže. Isto važi i za zgrade - većina se može opisati kao kocka braon boje. Muzika je izvanredna, a raznovrsnost zvukova i njihov kvalitet su u domenu prihvatljivo-dobro-vrlo dobrog. Sve u svemu, u igri nema nekih inovacija, sem 3D kretanja koje i nije najsrećnije rešeno. Priča je klasična, ali budući da je ovo, još jednom napominjem, "total 3D Real-Time Strategy game" verujem da mnogi neće odoleti da je probaju. Činjenica da mene igra nije preterano oduševila, ali da sam je zadržao u vidu *Virtual Drive* fajla, govori u prilog tome da je igra dovoljno dobra da je probate. Ko zna, možda se oduševite.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® — **76%**

Žanr: RealTime strategija

o1

+ Raznovrsnost ...
− Komplikovano

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	77%
Zvuk	68%
Muzika	82%
Igrivost	75%
Atmosfera	78%

Tzar: Burden of The King

Ilir Gaši

Nekada, u vremenima Commodorea, ZX Spectruma i nekih drugih kompjutera čiji su se memorijski kapaciteti merili kilobajtima, za pravljenje igre je bilo dovoljno da imate malo talenta za crtanje, dovoljno mašte i solidno poznavanje nekog programskog jezika. A onda je došao PC. Malo po malo, kompjuter je postao "nezaobilazni deo svake kuće i svake kancelarije" (Bil Gejts, naravno), u celu stvar su se umešale parice, i, kako to obično biva, zabavi je došao kraj. Igre više nisu pravili "usamljeni jahači", entuzijasti koji su to radili iz čistog zadovoljstva. Biznis je biznis, i danas je nemoguće napraviti dobru igru (i što je možda još bitnije, prodati je u solidnom tiražu), osim ako iza vas ne stoji neki *Blizzard* ili *EA* koji će biti spreman da odreši kesu za nešto što se stručno naziva "development project". Tačno? Pogrešno. Najbolji argument za to je Tzar, **igra nastala u produkciji potpuno anonimnog programersko-dizajnerskog tima iz Bugarske, po čisto subjektivnom mišljenju autora teksta verovatno najbolja real-time strategija koja se pojavila u poslednjih nekoliko meseci.**

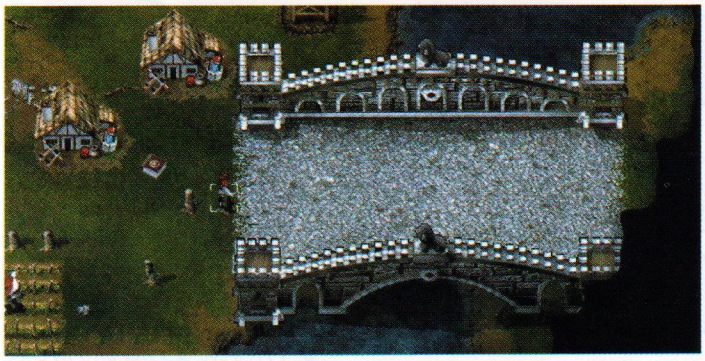
Priznaćete, teško je ozbiljno shvatiti ljude koji se u *Credits* skrinu zahvaljuju svim HM i ne-HM bendovima, pabovima u Sofiji, "McDonaldsu", piceriji "Verdi" a uz to ne zaboravljaju da napomenu i **Quake II** (koji je srećio članove tima da se međusobno pokolju). Naoko, u pitanju je grupa pomalo nenormalnih likova koji su posle sedamnaestog piva u kakvoj sofijskoj krčmi doneli odluku da naprave low-budget igru tek onako, zabave radi. Ipak, ono što su napravili nikako se ne može svrstati u kategoriju igara koje u naše CD-klubove stižu po principu "čudni su putevi Gospodnji", gde bez ikakve sumnje pripada "Gamerov" prošlomesečni "bljak" favorit - poljski **A.D. 2044**. Dakle, posle Poljaka, zapadoše Iliru i Bugari, i taman kada se Ilir spremao da priupita Masta' Vladu zašto se baš njemu sve to događa, iz daljine, a zatim sve bliže i bliže, začuo se hor. Odjednom, kroz redakcijski prozor bljesnula je svetlost. "Da li je moguće..." započe Ilir... "da nam je ON.." nastavi Vlada... "uputio ZNAK?!?" završi Ilir. "Da li... da li je to TA igra, o svemoćni Duše?" (ovo su već izgovorili istovremeno). Polako se približiše prozorskom oknu. Preko puta, nekoliko vatrogasaca je uzaludno pokušavalo da ugasi vatru u kombiju izvesnog kulturno-umetničkog društva koji se zakucao u putnički autobus pri brzini od nekih 100 km/h. "Ne...", reče Vlada. "Ipak ne. 'Ajmo na piroške." Na kraju, pokazalo se da je igra bolja od piroški. I to dosta.

U drevnom kraljevstvu X, živeo je mali Z. Proveviši detinjstvo u mirnoj seoskoj zajednici, mali Z ni sanjao nije da njegovi roditelji ustvari uopšte nisu njegovi roditelji, već su ga usvojili pošto su ga jedne davne novembarske noći našli u tetrapaku do pola ispunjenim zelenim jogurtom. Godine su prohujale kao kombi kroz Ustaničku, i došlo je vreme da mali Z sazna istinu. Baš pre nego što će otkriti svoje pravo poreklo, grupa ljudi u crnom ubija njegove (lažne) roditelje, ali tu je dobri čarobnjak Y, koji mu, između ostalog, govori sledeće:

1) "Ti si sin zakonitog kralja, i ti ćeš vladati jednog dana. Naravno, ako ne pogineš".

2) "Zli Q, koji je svrgnuo tvog oca sa vlasti, zna da si živ. Ti ćeš vladati jednog dana, ako te on pre toga ne ubije".

Ako se opredelite za vođenje kampanje, na ovom mestu počinje igra (alternativu čini 25 zasebnih scenarija, svaki sa svojom mapom i zapletom). **Tzar** bi se najlakše dao opisati kao blago modifikovani **Warcraft**, real-time strategija u bajkovitom svetu RPG-a u kojoj je pravilna upotreba prirodnih resursa glavni uslov za formiranje što veće armije, što opet vodi ka finalnom cilju - uništavanju protivnika. Od sirovina, u **Tzaru** postoje četiri - Hrana, Drvo, Zlato i Kamen. Lanac proizvodnje izgleda otprilike ovako: u Zamku stvarate seljake koje šaljete na njivu, u šumu ili u rudnik. Gomilanjem sirovina, spisak objekata i jedinica koje možete napraviti se proširuje do nivoa na kome ćete biti prosto zapanjeni kompleksnošću ovog aspekta **Tzara**. Osnovne građevine su preuzete iz drugih igara ovog tipa i mahom nude izvesna unapređenja koja će uticati na rad vaših radnika ili na sposobnost vojske, tako da će, recimo, pronalazak feudalizma u zamku znatno sniziti cenu seljaka, dok će otkriće teškog oklopa u kovačnici omogućiti vašim vojnicima bolju odbranu. Dobro poznati sistem "da bi napravio To, treba ti Ovo i Ono, dok ti za Ono treba..." našao je primenu i u ovom ostvarenju u praksi se pokazavši veoma dobro, što znači da ovaj put nećete morati da se zatrpate gomilom papirića ispisanih tabelama kako bi ste bili sigurni šta i kojim redom treba napraviti. Inače, količina raspoloživih resursa je veoma mudro odmerena, što znači da ih ima taman toliko koliko vam je potrebno da završite misiju. Ni manje, ni više. Naravno, sve zavisi od trenutne misije, odnosno od postavljenog zadatka. Pored klasičnih "blitz-krieg" akcija, u igri postoji solidan broj nivoa na kojima ćete imati sasvim dovoljno vremena da temeljito utvrdite logor, sagradite jedinice po želji, sastavite plan napada i krenete u njegovo ostvarivanje. Dodatni šmek igranju kampanje dodaje nekolicina stalnih



Mostovi, krave i vojnici: šta ćete više?

likova oko kojih se priča zapliće i raspliće i to na način toliko zanimljiv, da vam se s vremena na vreme može učiniti da igrate FRP avanturu, a ne običnu real-time strategiju. Ovaj utisak u mnogome povećava mogućnost jačanja likova putem *experience levela*, kao i postojanje magičnih artefakta koji su razbacani po mapama. Bio bi greh ne pomenuti postojanje čarobnjaka, koji takođe mogu unapređivati svoje sposobnosti i usvajati nove magije. Neverovatno.

Opcija igranja pojedinačnih misija je priča za sebe. Na početku, birate narod (rasu? naciju? grupu građana?) koji ćete voditi (Arabljani, Azijati i Evropljani), i u zavisnosti od odluke, menja se i cilj nivoa. Svaki narod nosi jedinstvene odlike, počev od vrste građevina do jedinica. Raznolikost je svakako nešto što ne manjka ovoj igri i bilo bi sumanuto opisivati jednu po jednu vrstu, ali, kada govorimo o jedinicama, ne moguće je zažmuriti na često veoma čudan AI. Kao prvo, ljude iz *Heaven Gamesa* treba naterati da izađu pred tablu i 10000 puta napišu reč "formacija". Ne samo da ne postoji nikakva opcija grupisanja trupa, već je i samo njihovo kretanje toliko haotično da podsećaju na gomilu ovaca koje su upravo popasle travnjak natopljen LSD-jem. Manipulacija je donekle olakšana markiranjem jedinica pomoću standardne kombinacije tastera Ctrl i nekog broja, ali je to od male pomoći u situaciji u kojoj vaš kopljanik berući cveće zaluta u neprijateljski logor, odajući tako položaj na kome ste brižljivo i u tajnosti gomilali snage dobrih pola sata. Ako se kojim slučajem dogodi da pokušate da provučete viteza između dve barake dok par kopljanika stoji na prolazu, oni se neće pomeriti. O, ne. Sa druge strane, vođen urođenom mu inteligencijom, vitez će nepogrešivo izabrati pravi put oko četiri njive i dve šume, da bi se na kraju vratio na mesto sa koga je i pošao.

Pored AI-a, najveća zamerka ide na račun nepostojanja adekvatne muzike koja bi podržala sjajan doživljaj igranja **Tzara**. Postoje neke indikacije da bi originalan disk mogao sadržati deset audio trekova, ali ti trekovi nikako nisu bili dovoljno primamljivi za onoga ko je uneo kopiju igre u našu zemlju. Umesto njih, igranje prate MIDI pesmice, koje, ma koliko melodično zvučale, nikako ne mogu doneti **Tzaru** prelaznu ocenu po ovom pitanju, što se samo delimično odnosi i na zvučne efekte, koji su, ako ne preterano raznoliki, ono barem pristojno snimljeni (doduše, bez digitalizovanog govora. Kada se bolje razmisli, bez *ikakvog* govora). I dok je muzička podloga najslabija, grafika je među najjačim tačkama igre. Objekti su iscrtani veoma precizno, jedinice su odlično animirane a sve je prekriveno živahnim, ali ne i napornim bojama. Vrhunac kvaliteta predstavlja niz specijalnih efekata (u meri u kojoj jedna real-time strategija uopšte može da ih ima, razume se), koji se ogledaju u gomili sitnica kao što su paperjasti oblaci u prelazu preko vašeg logora, smena dana i noći, padavine, presijavanje ribe u vodi i slično. Na žalost, braća Bugari nisu stigli da ubace animacije, tako da ćete između nivoa posmatrati statične ekrane (doduše, zanimljivo urađene) preko kojih skroluje često predugačak i zamoran tekst.

Verovatno ste zapazili da atmosfera igre skoro nije ni pomenuta u tekstu. Razlog je jednostavan - najbolje treba ostaviti za kraj. Samim tim, rečeno je sve: ako propustite ovu igru, propustili ste mnogo, mnogo više od uobičajene kopije Warcrafta. A ma koliko bilo dobro kada igrate sami, deset puta je bolje u multiplayeru. Ukratko, ako ste ovaj broj "Gamera" zatekli na kioscima koji dan kasnije nego što ste očekivali, imajte razumevanja. Pa i mi smo ljudi.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **78%**

Žanr: Real time strategija

+ odlična atmosfera, uspešna simbioza dva žanra

– loš AI nema muzike

Grafika	85%
Zvuk	70%
Muzika	56%
Igrivost	77%
Atmosfera	91%

Minimum: P90MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P166MHz, 32 Mb RAM, SVGA kartica

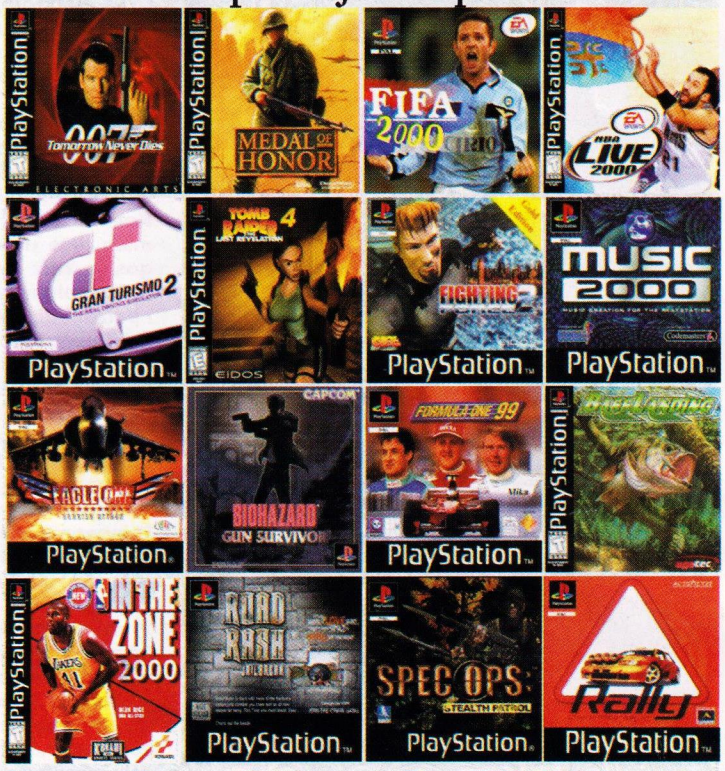
CD KLUB NESS

SONY PLAYSTATION PC & MP3

☎ 32-34-696

BEOGRAD 29. NOVEMBRA 40

Zovite nas u vezi opreme, imamo vrlo povoljne v.p. cene!!!



Cena Sony diskova 5.- (Verbatim)

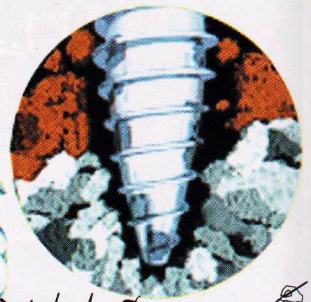
Nabavite nove Sony naslove kod nas,preko 10 kom. 4.5.- (Verbatim)

Za veće količine pozovite,imamo lepe cene za vas!

Uz poručene diskove šaljemo i besplatan katalog.

WWW.DRENIK.NET/NESS

LEGO ROCK RAIDERS



Nikola Dmitrović

Ne, ovo nisu LEGO osvajači koji na vašem računaru sviraju rock muziku - ovo je nešto sasvim drugo. Doduše, LEGO kockice su upetljane u priču, i zato će 90% igračke populacije (i to oni malo obzirniji, koji čitaju naslove pristiglih igara) reći čoveku u CD-klubu: "LEGO, kažeš...hm...i šta još ono ima novo?" E, tada bi lukavi čovek iz CD-kluba trebalo da kaže: "Ma ne, vidite, to jesu one LEGO kockice za decu, ali sama igra je, međutim, znate bla bla bla". Tada bi zbunjena mušterija, uhvaćena na brzinu od strane namazanog čoveka iz CD-kluba, trebalo da uzme disk (moguće su i druge varijante, ali ovaj je zgodan za razvijanje dramske priče). Naravno, igrač će pored ovog CD-a, koga bojažljivo i ne sa preterano nade drži u rukama, uzeti i još dve-tri nove igre, čisto da se moralno opravda pred sobom ali i da ima neku utehu kod kuće i nadu da će se ipak zabaviti na svom kompjuteru. Međutim, začudićete se ako kažem da nije nemoguć slučaj da će se igraču od svih CD-ova koje je poneo kući najviše svideti upravo LEGO Rock Raiders. I evo ga, zabavlja se kao malo dete u poluosvetljenoj sobi i blagosilja reči onog čoveka iz CD-kluba, dok u sebi misli kako će sutra rano otići i pouzimati sve LEGO igrice koje postoje i koje je tako lako propustio, a čim dobije sledeću platu otići će i kupiti najveći komplet LEGO igračaka. Pa da pogledamo onda malo bliže monitor tog pomahnitalog igrača koji je bezrazumno zaronio u LEGO svet i vidimo o čemu se u stvari u ovoj igri radi...

Verovali ili ne, ovo je po izvođenju klon **Dungeon Keepera**. Ljudima iz *Data Designa* definitivno nije zafalila inspiracija. Intro je urađen u stilu **Imperium Galacticae**, što znači sledeće - LEGO kockice u svemiru. Vi ste u ulozi komandanta "Rock Raiders" tima, koji će dobijati razne zadatke zavisno od misija. Prvi će vas obučiti o upravljanju i pomeranju članova tima, a kasnije ćete biti u ulozi organizatora i gradioca HQ-a u podzemljima čudnih planeta, braneći se od raznih monstruma koji se izgleda nikada nisu igrali ovim kockicama kada su bili mali. Skupljaćete kristale koji su vitalni za energiju vaše baze kao i za pokretanje svemirskih letelica. LEGO likovi će bušiti kamenje i istraživati teritoriju baš kao i simpatični goblini u **Dungeon Keeperu**. Isto tako, baš kao što je postojala magija *Creature Posses* u spomenutoj legendi gde ste se prebacivali u prvo lice monstruma, i ovde imate istu mogućnost. Na početku imate izbor između samo dve misije, ali kasnije se otvaraju jedna po jedna, sve do finalne. Misijama prethode i lepe *avi* animacije, doduše u niskoj rezoluciji.

Pomeranje i upravljanje je jednostavno - označite jednog podanika i pomerate ga klikom miša. Zavisno od podloge po kojoj se kreće, ići se sporije ili će trčati. Ovo jesu LEGO kockice, ali nemojte misliti da je igranje baš toliko lako i jednostavno. Igra je veoma kompleksna i postoji čitav niz akcija koje se mogu izvoditi kao i niz građevina koje se mogu izgraditi. Vaše male kockice će postavljati eksplozive (sram ih bilo), koristiće lokalne izvore sirovina, a posebno je značajna i upotreba skalamerija poput ogromnih bušilica (kojim brže razbijate podzemlje) i mnogo toga drugog. Tu su i vozila, kao na primer mali transportni kamion koji je idealan za prevoz sirovina od izvora do HQ-a. U podzemlju se, pored prohodnih puteva i lave, nalazi i voda. (zamislite, kao građevina postoji i dok). Osnovna građevina je *Tool Store*, a tu je i zgrada za izvor energije (koristi kristale) kojom snabdevate vašu mašineriju itd. Najbolje je da prvo prođete osam trening misija, koje će vas obučiti o svemu, a učitelje vam je jedan stariji iskusni LEGO-lisac. Iako sam i ja prvo samouvereno startovao igru misleći: "Šta će meni trening za jednu običnu LEGO igricu?", shvatio sam da ovo NIJE obična LEGO igrica. Ako ste iskusni strateg, i ako iza svojih leđa imate trijumfalne pobede u **Red Alertu**, **Mythu**, **Tiberian Sunu** ili **Heroesima**, nemojte da vam bude ispod časti da prelazite trening jedne igrice sa LEGO kockicama ;)

Interfejs je urađen lepo i pregledno, baš kao u nekim popularnijim nabrojanim strategijama. Tu su i mali pop-up natpisi koji stalno pomažu, priznavali vi to ili ne. Muzika je simpatična, ali ništa više od toga. U pitanju je nekoliko CD audio pesama, koje su urađene u tehno stilu, i koje se nekako čudno uklapaju u ovaj LEGO svet. Postoji tzv. standardni (Direct X) i *enhanced* mod igre (3D pomagala). Igra nije prezahtevna, ali je ovo ipak jedan solidni 3D engine sa dosta detalja (živopisne teksture) pa je poželjna malo bolja kartica i procesor. Igra nikako nije bez mana, i nije savršena, a glavni problem su siromašni zvuci, i monotonija u koju se može zapasti nakon nekoliko pređenih misija.

I umesto zaključka: Nema sumnje da su LEGO kockice najpopularnije igračke za decu, uz feminističku Barbiku. I zato, roditelji, ako vam deca dosađuju da im kupite preskupi komplet LEGO igračaka, vi ih nasamarite i kupite im PC računar i ovaj CD (*to je mnogo jeftinije, prim. kor.;*)). Deca će se silno zabaviti, ali nemojte da se žalite onda kada budete uhvatili sebe kako se igrate na njihovom računaru nakon što ste ih lepo uspavali.

The IgroMe® **73%**

Žanr: Upravljačka simulacija

+ Najbolja LEGO igra
− Nedorađena atmosfera

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	80%
Zvuk	67%
Muzika	74%
Igrivost	73%
Atmosfera	72%

AMA SUPER BIKE i EXTREME 500

Miloš Stamenković

Od kako postoje računari i igre na njima, programeri su se trudili da što vernije prenesu vrelinu i uzbuđenje sa pravh moto trka na ekrane naših monitora. Međutim moto-simulacije su uvek predstavljale tvrd orah za programerske zube i retko koji programerski tim je uspeo bar malo da ga skrka. Programeri AMA Super Bikea **i** Extreme 500 **su definitivno slomili sopstvene zube pokušavajući da skrckaju orah, ili možda nisu ni probali da zagrizu malo jače.**

AMA Super Bike je prvenstveno predviđen za online igranje. Postoje serveri na Internetu na kojima se može trkati do 20 vozača, a prisutan je i mod za gledanje trke kao na prenosima na televiziji, ako ste zakasnili da se uključite. Predviđeni su i turniri, tj. sezone čije se trke voze u određeno vreme. Autori su hteli da pruže ljubiteljima moto trka ono što imaju Quake-eri. To je lepa ideja, ali je očajno realizovana. Grafika je prlično loša. Motor i vozači su loše modelirani i urađeni sa malo poligona i detalja. Same teksture i nisu baš toliko loše, ali su slabo uklopljene u okruženje. Ni podrška za 3D kartice nije baš najsretnije urađena. Morate isključiti sve *advanced* opcije koje se tiču z-bafera itd. da biste dobili grafički prikaz bez bagova. Staze koje se mogu voziti se uglavnom nalaze u Americi (Laguna Seca, Elkhart Lake itd.) i solidno su prenete u igru. Motori koju su na raspolaganju za borbu protiv kompjuterskih (i ljudskih vozača na Internetu) su modeli vodećih svetskih firmi tipa Suzuki, Kawasaki, Honda itd. Što se kompjuterskih vozača tiče, reći ću samo da se veštačka inteligencija ne može baš nazvati inteligencijom, dok je realnost u igri na niskom nivou. Sudari su dosta spektakularni, tako da će pri udarcu u balu sena (slame) vozač poletiti par desetina metara praveći salto mortale u vazduhu.

Extreme 500

Da ne bude sve tako crno, već da bude još crnje pobrinuli su se **Extreme 500** i njegovi kreatori, *Ascaron software*. Pri startovanju igre će vas dočekati intro koji je urađen u techno fazonu sa odgovarajućom muzikom. U njemu nećete moći videti ni jednog poznatog vozača i proizvođača motora, jer autori nisu otkupili prava na stvarna imena. Naslovni meni nudi pregršt opcija kojima se mogu kontrolisati razni parametri igre, a isti prati i lepa muzika (nije techno kao u introu). Ovakvo obilje opcija na startu daje lažnu iluziju da se radi o dobrom i ozbiljnom projektu, ali ćete se uveriti u suprotno čim startujete samu igru. Modeli motora i vozača su očajno urađeni. Teksture su solidnog kvaliteta i na momente (ali *samo* na momente) mogu popraviti grafički utisak. Igru, kao i **AMA Super Bike** krasi velika doza nerealnosti što dobrano obara atmosferu. Možete voziti motore od 125cc, 250cc i 500cc i oni u igri potpuno isto izgledaju i ispuštaju isti zvuk. Posebnu priču predstavljaju staze koje će svaki iskusniju igrač auto-moto simulacija prepoznati, a onda će umreti od smeha kad pročita kako su ih prekrstili kreatori **Extreme 500.** Na primer,. Grand Prix Imole se nalazi u Španiji, Grand Prix Japana u Maleziji itd. Same staze liče na one u originalu, krivine su tu negde. Upravljanje se čini dosta lakše nego u npr. **GP500** ali su ipak autori malo preterali, jer se i po travi može maksimalno skretati.

Oba naslova nude standardne poglede: iz kokpita, chase (iza motora), TV kamere i sl. Ali šta to vredi kad su igre jako loše (da ne upotrebim neku težu reč ili psovku pa ubacite sami po želji), pa preporučujem da iste zaobiđete u najširom mogućem luku. Ako vam se baš igra neka moto simulacije, vratite se starim proverenim vrednostima u igrama **EA Superbike** i slično.

CD-ove smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe®

Žanr: Simulacija vožnje

o1

\+ Može i na Net-u

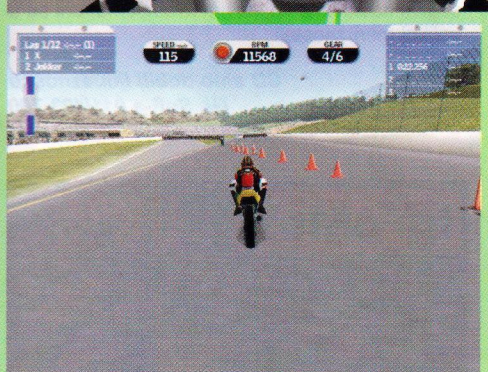
− ... ali čemu to

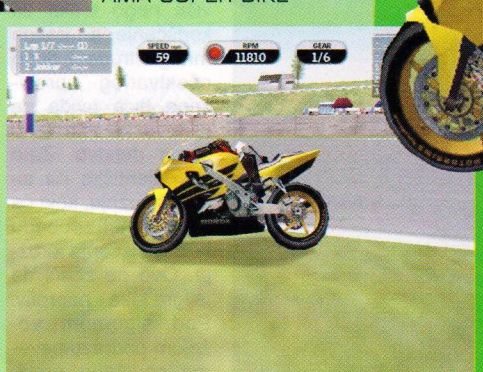
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

28%

Grafika	48%
Zvuk	10%
Muzika	65%
Igrivost	5%
Atmosfera	35%

AMA SUPER BIKE





THe IgroMe®

Žanr: Simulacija vožnje

o1

\+ Lakša kontrola...

− ... ali baš i na travi

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

26%

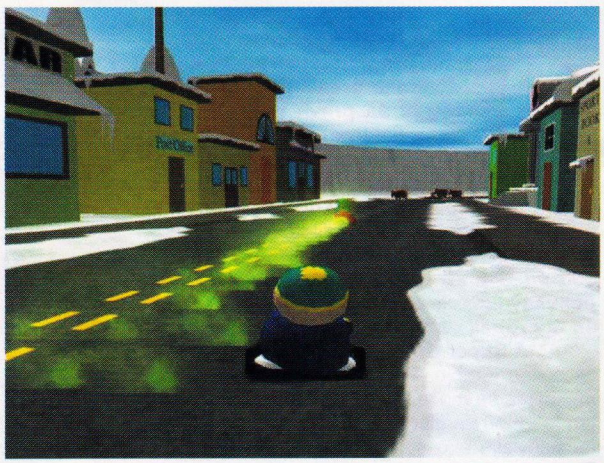
Grafika	52%
Zvuk	20%
Muzika	20%
Igrivost	35%
Atmosfera	16%

South Park Rally

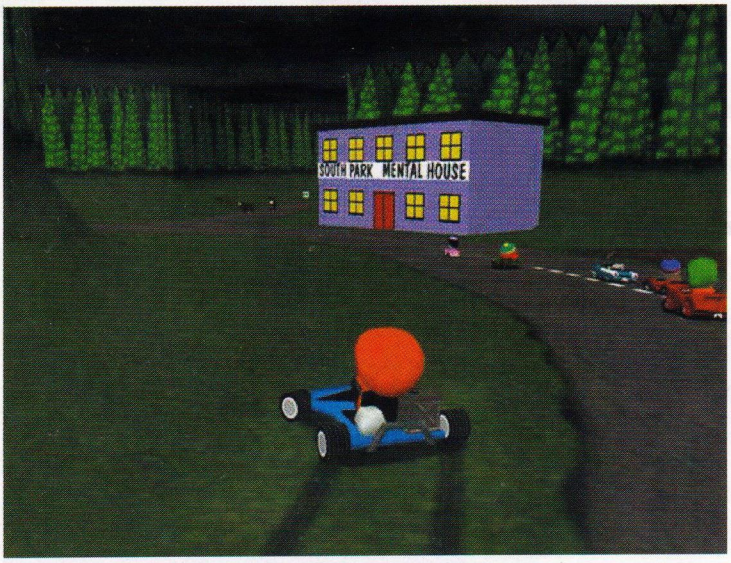
Dušan Zlatković

Evo igre koja će u najmanju ruku nasmejati starije, a oduševiti mlađe igrače. Iako se žanrovski svrstava među simulacije vožnje, za igranje South Park Rallyja nije potrebna baš nikakva umešnost, talentovanost, odnosno iskustvo. Jedina svrha ove igre je da zabavi igrača, donekle ga priseti na doba mnogo starijih igara, svojom simpatičnošću probudi nostalgiju, a pojedincima, bogami, i izmami suze (i time okupa tastaturu, koja će se, u zavisnosti od stanja vašeg horoskopskog znaka, pokvariti ili ne) Nakon toga sledi nagla promena raspoloženja, kao posledica vesele muzike, komentara glavnih aktera, opšte šarenolikosti, kao i prezentacije nekoliko zbilja odlično rešenih tehničkih detalja.

Dakle, **South Park Rally** je simulacija vožnje kroz šarene i vesele ulice Južnog parka u kome se mališani trkaju u svojim automobilčićima i pri tom sakupljaju raznorazne dodatke za budženje ljubimaca uključujući i nekoliko oružja različite namene. Kvalitet igre se ogleda u jako velikom broju postojećih staza i vozila, pa se samim tim **Rally** komotno može igrati i duže vreme. Vožnju po svakoj od staza krasi prilična sloboda. Naime, osnovni i u celini najzastupljeniji mod se ogleda u prolasku kroz check-pointe u odgovarajućem redosledu. Na početku same trke kamera će obići dotične check-pointe, ali se nedajte zavarati da je to jedina moguća putanja kretanja. Upravo osobina da postoji nekoliko načina prelaska jedne iste staze predstavlja jednu od osnovnih izvora atmosfere prisutne u ovoj igri. Tu se pre svega misli na prečice tipa dijagonala pravougaonika (a+b>d), koje pronalazite prolaskom kroz kućice, šupljine na ogradama i sl. Sve u svemu, neophodno je istraživanje terena. Uz to, vredi napomenuti da od nekolicine na startu ponuđenih automobila svaki krase različite karakteristike. Tako će vozilo koje podseća na Ferrari imati mnogo veće ubrzanje od vojnog džipa, ali .će sa druge strane džip mnogo lakše savlađivati brojne uzbrdice, nezaobilazne skakaonice i razne druge smetalice sa i pored puta.



Grafički sve korektno izgleda. Lep, svetao dizajn u potpunosti dominira, a na njega se nadovezuje širok izbor rezolucija i 32-bitna paleta boja. Modeli vozila su krajnje simpatični, kako zbog veselih boja i oštrih ivica, tako i zbog likova koji se u njima nalaze i koji neprestano okreću glave i zvocaju drugim vozačima. Odazivanje na komande i kretanje vozila je za svaku pohvalu. Na primer, posebno je dobro odrađena vožnja u rikverc, kao i zanošenje vozila u krivinama. Ovaj reli će vas na trenutke sigurno podsetiti na **Carmageddon,** jer ćete kao krajnji bilans imati najmanje dvadesetak usmrćenih krava, i otprilike isto toliko polupanih školskih autobusa. Pored toga, neminovne su i vrlo velike brzine, sudari sa ostalim takmičarima, a posebnu (ali ne baš blistavu) zanimaciju predstavlja pražnjenje arsenala vašeg oružja.



Ma koliko broj sredstava za onesposobljavanje protivnika bio na zadovoljavajućem nivou, izuzev nekoliko zamki koje možete ostaviti iza sebe sva ostala su više nego teška za korišćenje, a i nakon mnogo truda i dugo očekivanog preciznog hica uviđa se njihovo katastrofalno slabo dejstvo. Zato se orijentišite na sigurnu vožnju, koja će vam doneti pobedu bez korišćenja oružja. Ovo ne znači da je igra laka - naprotiv. Pod sigurnom vožnjom podrazumevamo savršeno precizno, brzo, pametno, a u određenoj meri i preambiciozno, odnosno suludo upravljanje u celom toku trke.

Muzika i zvuk su za veselu reli igru od posebnog značaja, što su znali i sami dizajneri pokazavši da umeju da pogode one melodije koje će održavati ostalim kvalitetima igre nametnutu atmosferu. Zvučni efekti su jaki, upečatljivi, nestvarni i što je najvažnije, stvaraju aluziju dečjeg sveta iz mašte. Muzika je prilično dinamična, što je uostalom svojstveno arkadnom karakteru igre.

Jednom rečju (tačnije dvema), vrlo dobro. Ovo je ostvarenje ujednačenih kvaliteta, za zabavu na kraće vreme. Ipak, celokupna ocena ne može biti visoka, iako igra u svom žanru zadovoljava sve kriterijume. Svi pomenuti kvaliteti **South Park Rallyja** ocenjeni su u skladu sa ostalim igrama arkadnog podžanra simulacija vožnje. Nažalost, u poređenju sa najnovijim pristiglim naslovima i njihovim kvalitetima, oni su u velikoj meri zaostali.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe®

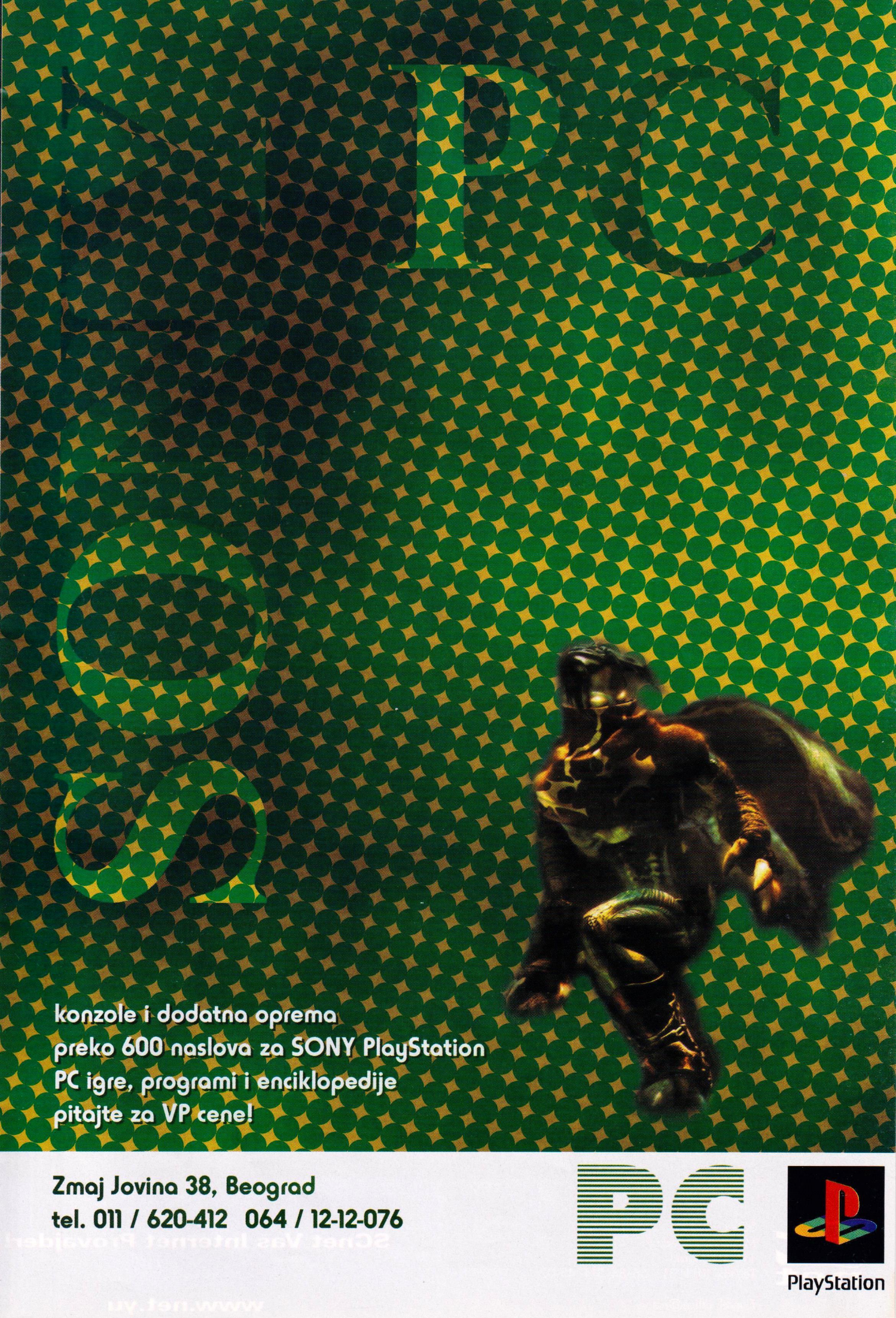
68%

Žanr: Simulacija vožnje

+ Zabavni karakter igre
− Teško i za iskusnije

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	61%
Zvuk	63%
Muzika	59%
Igrivost	72%
Atmosfera	77%

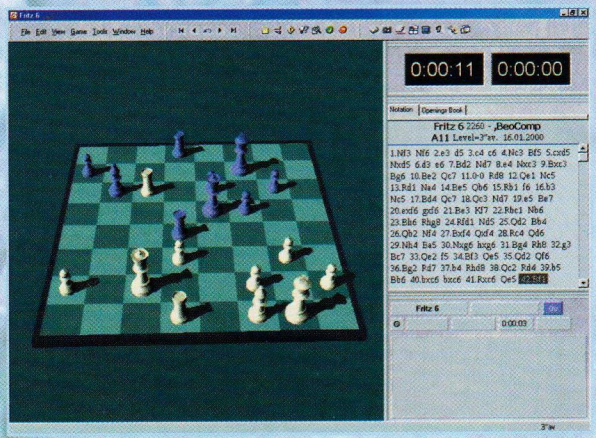

konzole i dodatna oprema
preko 600 naslova za SONY PlayStation
PC igre, programi i enciklopedije
pitajte za VP cene!
Zmaj Jovina 38, Beograd
tel. 011 / 620-412 064 / 12-12-076
PC
PlayStation

Fritz Chess 6.0

Ognjen Popović

Posle ChessMastera, nekako neočekivano izlazi još jedan šah, delo nemačkih autora. Dosada je vladalo mišljenje da u ChessMasteru postoji više nego dovoljno ponuđenih opcija koje zadovoljavaju potrebe i onih najprobirljivijih. Samim tim, ispostavlja se da je teško i naporno napraviti još bolju kompjutersku simulaciju ove drevne kineske igre, što Fritz i potvrđuje. Međutim, Fritz 6.0 je pokazao da i u CM-u postoje slabe tačke, i njih koristi kao glavni adut u svom prodoru ka igračkom tržištu.

Da li ste primetili neke slabosti kod **CM-a**? Ne, sve je profesionalno urađeno, sa svim mogućim statistikama, proračunima, pa čak i različitim setovima tabli i figurica. Ponekad se čovek zamori igrajući ga, ali svima je potrebna pauza...da li? **Fritz** polaže karte u unapređenu atmosferu igranja, dodajući značajne novitete na polju humora u odnosu na "dosadnog" **Chessmastera**. Nije u pitanju neki naročiti humor, kao što je to bilo u **BattleChessu** ili **Star Wars Chessu** u kojima su se figurice međusobno zaista "jele", niti nešto poput Archon Ultra, čudne verzije šaha sa arkadnim elementima. Štaviše, na prvi pogled **Fritz** deluje jako komplikovano, na nivou **CM-a**, sa obiljem opcija i ikonica za dananoćno uključivanje/isključivanje. Ali, prvi put kada kompjuter pukne od smeha posle vašeg loše odigranog poteza, i kada se slatko nasmejete, a kasnije i isključite kompjuter u napadu besa, borba između vas i kompjutera prevazilazi sportski duel i nastaje bitka na život i smrt (ako ne uspete iz prvih desetak partija, ne očajavajte, doći će i red na vas da pobedite, a onda deinstalirajte igru i pokažete da je vaša ipak zadnja). Još jedan interesantan (štaviše jako interesantan) detalj su kibiceri koji posmatraju partiju sa strane, dobacuju instrukcije za sledeći potez, rugaju se i komentarišu na sve moguće načine. Istovremeno, može biti aktivno više kibicera, kada nastaje prava atmosfera: zamislite da u parku izazovete lokalnog deku na partiju šaha, po mogućstvu na haubi parkiranog automobila, i slušate okupljene penzionere koji po ceo dan vise napolju, igraju prosečno 40 partija za 24 časa, i svoje znanje koriste da se istaknu u svakoj prilici, usput gunđajući o penziji, reumi, i vremenu koje dolazi. Sa druge strane, **Fritz** ne zaostaje mnogo za **CM-om**. Velika baza podataka, mogućnost različitih vrsta partija, određivanje mnogobrojnih parametara, a i 3D tabla koje nije bilo u **ChessMasteru**, pokazuju da je **Fritz** maksimalno iskoristio mane jedinog konkurenta, pokazujući da i od boljeg može da bude bolji (iako on to sam nije).



Fritz je šah koji svojim kvalitetima premašuje očekivanja, i svi oni koji se amaterski bave igranjem ove igre, vole humor, i pre svega, nemaju mnogo novca u probušenim džepovima, znaće da cene jedan CD koliko zauzima ovaj proizvod, i sasvim sigurno ga iskoristiti kao odličnu alternativu velikom **Chessmasteru**.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **64%**

Žanr: Šah

o1

+ ChessMaster na jednom CD-u
− Siromašniji u podešavanjima

Minimum: P100MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM

Grafika	40%
Zvuk	50%
Muzika	75%
Igrivost	80%
Atmosfera	70%

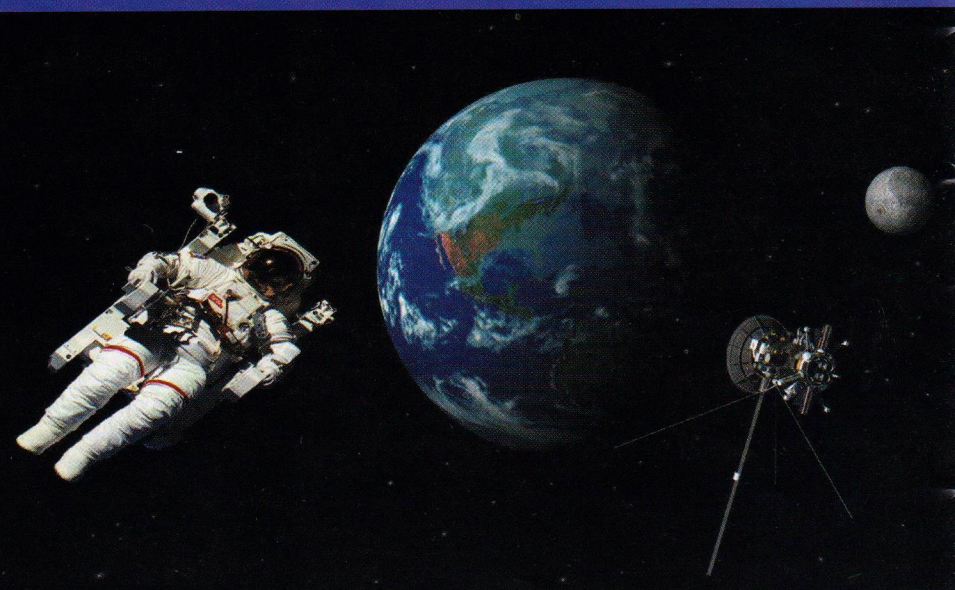
Vaš prvi korak sa nama ka virtuelnom svetu!

56K, ISDN, V90 ready
5MB Web prostora na disku
Porodični Mail
Web Mail

Web Hosting
Web Design

Server Housing
Poprečne Veze

I još mnogo, mnogo toga ...



SCnet
Milentija Popovića 9
11000 Beograd
Tel/fax. (011) 311-56-84, 311-45-02

E-mail: office@net.yu

SCnet Vaš Internet Provajder!

www.net.yu

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

NOVO PRODAJNO MESTO

Mix-Izbor - 150din

ZRENJANIN BEOGRAD

7.Jula 18

Isporuka poštom, pouzećem

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

cedetekaMK

radimo svakog dana (i subotom i nedeljom) 11 - 19h

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

023/34-238 ili 063/539-380

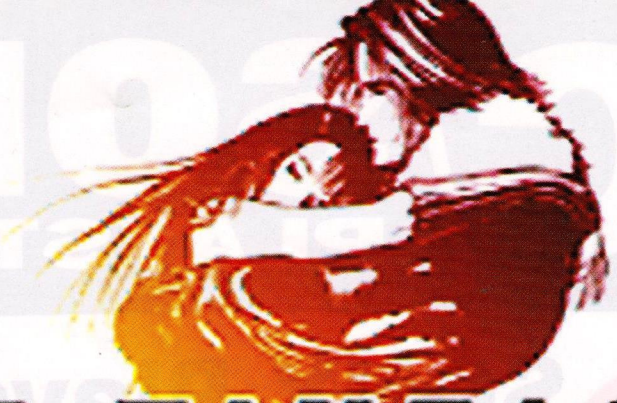
Svaki deseti kupac dobija

BESPLATAN CD

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

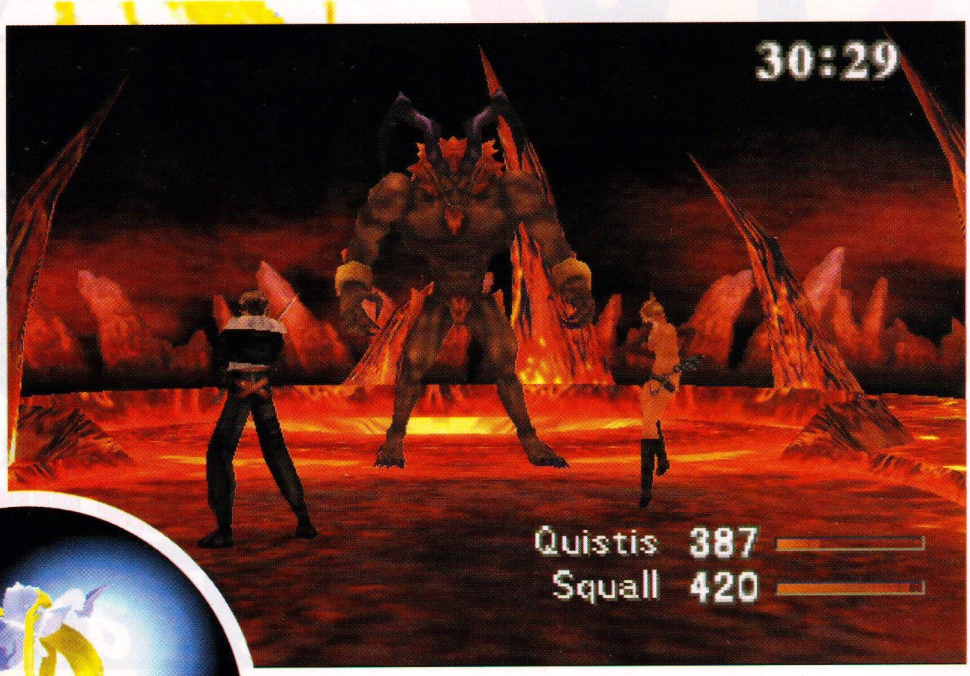
e-mail: pilemk@eunet.yu

Ognjen Popović



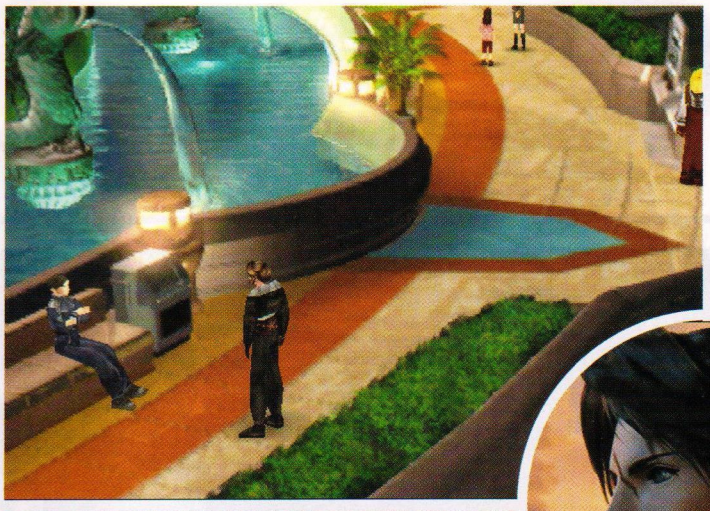
FINAL FANTASY VIII™

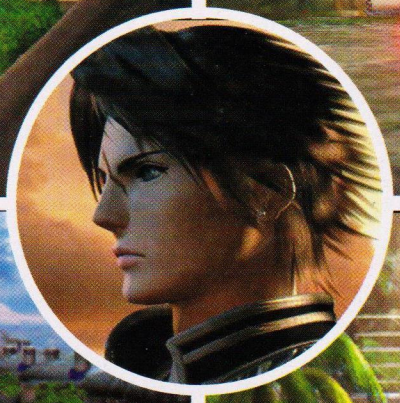
Spašavajte žene i decu! Final Fantasy VIII**, čudo sa Playstationa, konačno je doživeo konverziju za PC računare pokušavajući da ponovi svetsku slavu na još jednoj platformi, i usput da jednu konzolsku igru konačno približi srcima okorelih kompjuteraša. Da li će to uspeti da učini, ili će poput drugih velikih PS naslova ostati zapamćena jedino po svom imenu, pokušaćemo da predvidimo, i još jednom se dotaknemo neizbežne priče o relaciji konzola - PC.**

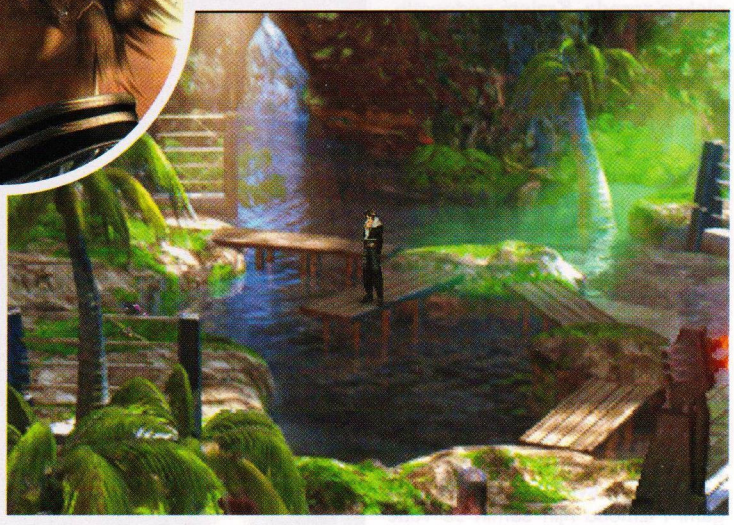


Iako je opis PS verzije ove igre objavljen u 14. broju, nastojaćemo da ga nečim dopunimo, bar zbog onih koji preskaču čitanje igara za popularni Sony. Kao član Vojne akademije, preuzimate kontrolu nad Squallom. On i njegov najveći neprijatelj, Seifer, primaju isti zadatak, čijim ispunjavanjem prave sebi mesto u elitnoj plaćeničkoj jedinici SeeD. Posle toga, beskrajno klupko priče polako počinje da se odmotava. Ovaj kratki uvod nas uvlači u veliki spektakl dugotrajnog igranja RPG-romana epske fantastike, sa razvijenom pričom, ekstraneviđenom grafikom, muzičkim virtuoznostima i vrhunskim animacijama. Eh, Da su *Square Soft* i *Electronic Arts* još malo poradili na konverziji, možda bi se ova konstatacija mogla preneti i na PC.

Sve prednosti i standardi koje poseduje SPS ovde se pretvaraju u mane. Prvi problem koji se javlja je hardverska zahtevnost, čiji je optimum neophodno dostići samo radi istih uslova igranja. Tek sa tim se omogućava upoređivanje sa konzolom. Nažalost, stvari ne stoje baš najsjajnije. Za početak, problem je učitavanje koje se na Sonyju i ne primećuje, dok na PC-ju džaranje po hard-disku već izaziva osećaj nestrpljivosti. Dok animacije izgledaju pre-pre-prelepo, i mogu se smatrati najboljim animacijama ikada viđenim, nemogućnost njihovog prekidanja (Esc ne radi? Neee...) će većini igrača predstavljati frustrirajući neoprostivi problem sa "glupe" plejs...kako se zove konzole. Klasična MIDI muzika, umesto da izaziva plimu zadovoljstva, u većini igrača neće izazvati ništa, a i onima koji u slotu kućišta imaju neku kartu novije generacije (za razliku od SoundBlastera16), zvučaće nekako bledo, kao da je preležala tešku bolest (pogotovo nakon slušanja one sa PS-a). Obzirom da je muzika jedna od glavnih aduta u verziji za Playstation, PC igrači ostaju oštećeni u važnoj kategoriji. Ako pomenemo za današnje vreme teško oprostiv nedostatak digitalizovanog govora, stiče se predstava o jednom jako nedovršenom ostvarenju. Zatim dolazi priča o grafici. Za razliku od igara priključenih na TV aparate, slika prebačena na monitor mora da se razlikuje. Naviknuti na prelepe lokacije sa PS-a, pozadinske sličice na PC-ju su daleko ispod očekivanja. A tek korišćenje interfejsa... Nepostojanje miša i opcije koje se biraju strelicama u zastarelim menijima





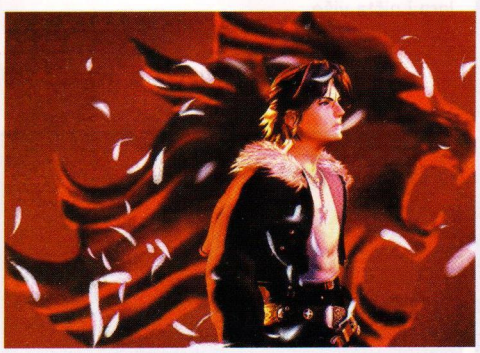


će naterati većinu modernih, novopečenih vlasnika moćnog PC-ja na neosnovanu gadost i prezir prema "nižem" sistemu. Kada dodamo tastere podešene na x,w,b itd., samo se nebesima možemo zahvaliti za mogućnost promene istih u Setupu. Navedene mane, u stvari su mane samog PC-a kao univerzalne mašine za igre, stono izdavaštvo, Internet, baze podataka i još mnoge druge poslove, čime je on jednostavno postavio neka pravila, i time psihički ograničio svoje vlasnike na neke vrste okruženja, poput onih sa konzola. Ovo doduše neće smetati starim, srećnim vlasnicima spravica poput Duge, Debeljka, Prijateljice (nikada nisam voleo ove nadimke) ili drugih koji su svoje kompjutere tražili u rubrikama Razno, da se lako naviknu, i oduševe na ove prijatelje prošlosti... ali slaba vajda od toga.

Naravno, ovo nisu ni iz bliza dovoljni razlozi za odbacivanje **Final Fantasy VIII.** Kada igra valja na jednoj igračkoj napravi, bila ona PS, PC, ili pak GB (Game Boy), ona će pružati zabavu i posle teških operacija poput konverzije. Dakle, slobodno i bez straha probajte **FF VIII**, i uđite u jedan novi svet, sa neobičnim likovima, razvijenom tehnologijom i čudesnom magijom. Igra nalikuje klasičnim 3D arkadnim avanturama (**Alone in the Dark**, zapamtite već jednom), sa pogledom iz trećeg lica i pokretljivim kamerama. Većina radnje se odigrava tokom mnoštva misija za SeeD tim, radi pomaganja lokalnoj političkoj frakciji protiv agresorske armije, zauzimanja strateških položaja, i drugih napetih poduhvata. Međutim, istovremeno sa dramatičnim misijama, razvijanje odnosa među likovima (poput onog u **Wing Commanderu**) je od jednakog značaja za podizanje i onako visoke atmosfere koja vlada tokom igre. Sva ta radnja se odigrava na prelepim lokacijama, sa mnoštovom detalja kojima i najnoviji PC RPG-ovi moraju skinuti kapu, glavu, telo, ruke, šake, viljušku...(polako počinjem da se gubim. Ah, loši uticaji sa strane). Uopšte, koreografija je ono što izdvaja **Final Fantasy** iz mnoštva. Posebna priča su borbene sekvence, koje se javljaju uglavnom po *random* principu izvan glavnih gradova, i tokom unapred predviđenih lokacija unutar njih. Kamera se približava, čuje se glas "Round 1, Fight...", pa, ne baš. Borba je neka vrsta polupoteznog određivanja akcija vašim likovima. Kada se powermetar popuni, vaš junak uleće u fajt, i onda...vidite kome majka crnu vunu prede (čuvena rečenica, mora postati regularna fraza u svim opisima). Uz veliki broj oružja i spellova, heroji mogu da prizovu moćne Guardian Forceove, koji su prelepo dizajnirani u vidu raznolikih magičnih stvorenja. Gledanje GF-ova i njihovih magija na delu je zapanjujuće. Svi ti efekti u borbi, poput luka u pljeskavici, dočaraće efekat atmosfere u nekim od najspektakularnijih borbi koje ste ikada videli. Naravno, kamera će često menjati uglove, leteti po bojištu, i time za još jednu nijansu poboljšati utisak. Jedina stvar na koju se morate navići je GF junction sistem. Dodeljivanje osobina likovima, njihovo povezivanje sa GF-ovima, pa njihovo linkovanje sa osobinama likova, predstavlja jedan jako čudan i inovativan sistem, ali i odbojan za početnike u RPG svetu. Ako uspete da prebrodite početno razočarenje i druge sitnice, spremite se na avanturu koja će "trajati nedeljama".

Kada podvučemo crtu i saberemo utiske, **Final Fantasy VIII** je nažalost ispao žrtva sopstvene popularnosti. Očekujući previše, dobili smo premalo. Pa ipak, on spada u jedan od najboljih RPG-ova do sada, i nije bez osnova dobio titulu igre godine 1999. za PS.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



The IgroMe® **83%**

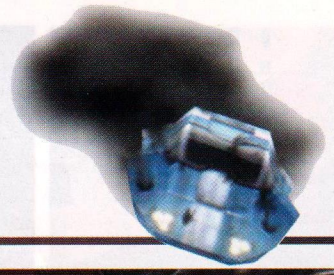
Žanr: RPG

+ Animacije i priča
− Lošije nego na PS-u

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	85%
Zvuk	75%
Muzika	85%
Igrivost	80%
Atmosfera	86%

B Hunter



Marko Šubarić

Godina je 2098. Populacija je postala toliko brojna da se gradovi sumanuto šire, kako u visinu, tako i u dubinu. Ulice, sada potpuno napuštene od strane pešaka, su se pretvorile u vazdušne koridore između ogromnih kompleksa zgrada. Krajem pedesetih, tačnije izumom letećih automobila neverovatnih brzinskih i manevarskih sposobnosti, saobraćaj je, kao i sve ostalo, zapao u haos. Vlada polako ali sigurno gubi kontrolu nad sve većim brojem delova grada, koje preuzima mafija. Da bi održali kakvu-takvu kontrolu, grad je podeljen na sektore koji su između sebe zapečaćeni.

Na ulazu u svaki deo grada postoje velike gradske kapije koje ga čuvaju od spoljne anarhije. Pošto policija i vlada, oboje korumpirani, žele da drže kriminal što dalje od njihovog praga, primena zakona sve je više i više u rukama lovaca na ucene (Bounty Hunters). Lovci pucaju na osumnjičene svuda po gradu, a bogami i između njih samih se vode žestoke borbe. Većina lovaca koristi zarađeni novac da kupi bolja kola i naoružanje, što doprinosi povećanju nasilja (a i vama je zabavnije da igrate, jel'?). Ok, to je to. E, sad u svu ovu gužvu treba vi da upadnete.

Pošto podesih opcije, koje su toliko jadne i jednostavne da ih neću opisivati, ulazim u igru...Au! Ljaooooo, pa gde ću u svu tu gužvu i anarhiju u lebdećem moskviču? Puuuuu! Hoću nešto drugo da vozim! Kad ja tamo a ono... Da bi odabrali neko drugo vozilo (imate izbor od tri moskviča u raznim bojama :)) morate odabrati i drugi nivo težine. Znači tri nivoa težine-tri vozila. Glupost. Dakle, vaše prevozno sredstvo stvarno je mizerno i deluje opasno poput albanske torpiljerke. Ama ljudi, ja sam lovac na ucene, plaćeni ubica, hoću crnu leteću tvrđavu sa brdom radara, oružja svuda po sebi, jakim farovima i oklopom od metar. Ne može, a? No dobro, ako kanim pobjediti ne smijem izgubiti, a isto tako moram i ući u igru da bih je opisao.

Odabirate svoje vozilo (nivo težine) i ulazite u gradski policijski okrug naoružani samo sa osnovnim, ali efikasnim oružjem pod nazivom "Ion Gun" i privremenim štitom. Zatim počinjete da skupljate nagrade, tj. novac, ispunjavajući razne zadatke koje vam zadaje policija, kriminalci...Tačnije bilo ko kome treba neko da se skloni sa puta. Neretko će vam se desiti da dobijete zadatak da uništite tovar sumnjivog materijala konkurenta vašeg poslodavca ili da presretnete i uništite policijski konvoj. Takvim zadacima pristupajte sa velikom opreznošću. Veliki broj različitih misija vodi vas u razne delove grada i doprinosi da često budete tema udarnih termina vesti koje uvek možete videti u levom uglu ekrana. U toku igre uvek vodite računa o stanju vašeg vozila i količini oružja koje posedujete. Popravite vašu makinu kada god imate vremena i novca za to. Prilikom borbe se može desiti da pogodite i ubijete nekog ko to nije zaslužio. Tada ćete zaraditi novčanu kaznu. Da bi izmirili račun moraćete da odete do obližnje policijske stanice i platite dug. Ako to ne obavite na vreme i vaš dug pređe određenu granicu umesto lovca postajete lovina. Glava će vam biti ucenjena i ko god ima oružje pucaće baš na vas, što nije dobro. Platite dug i spasite glavu. Što se tiče oružja izbor je zaista šarolik. Imate ih desetak i svako je na svoj način specifično. Tu je sve, od neke vrste super-mitraljeza do nečega što je nalik na malu atomsku bombu a ime joj je "Fat Lady" (Debela dama). Užitak je koristiti svako od navedenih oružja, zbog solidno odrađenih svetlosnih i eksplozivnih efekata, ali ništa vam neće pružiti veće uživanje nego kad "debela" propeva. Ostala grafika urađena je tu i tamo solidno. Iako su vozila urađena izuzetno loše, opšti utisak je da ostale stvari i nisu tako crne. Međutim, maksimalna rezolucija je 640x480 pa vi prosudite sami... U igri nemate, verovali ili ne, ni jedno podešavanje za grafiku sem izbora rezolucije (320x200 ili 640x480). Kada startujete igru ona vam nešto čačka oko grafike, pita vas da li želite da omogućite akceleraciju i to je to. Kažu da je podržana većina novih 3D kartica, pa da im verujemo.

Muzika je u nekom drum 'n' bass-techno fazonu, ali čini mi se da ne doprinosi preterano stvaranju dobre atmosfere za igru. Zvukovi su dobro urađeni i relativno su brojni, ali i tu postoji jedna stvar koja mi nije jasna. Kada vaše vozilo udari o bilo šta (zgrada, zid... zapravo u zgradu i zidove samo i možete udariti!?) čuje se zvuk koji je identičan zvuku koji proizvodi čekić koji udara o metalnu cev. Izuzetno se teško upravlja tako da će vam se to često dešavati. Posle nekog vremena taj zvuk toliko iritira, da je to čudo jedno.

Ono što karakteriše ovu igru su brojne misije, oružja i okruženja, solidni zvukovi i nešto manje solidna grafika. Sve će to biti dovoljno da vas "drži" nekih dva-tri dana ali ne i više (doduše zavisi od ukusa) jer je ovo ipak jedna prosečna igra i ništa više.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe® **62%**

Žanr: Pucačina

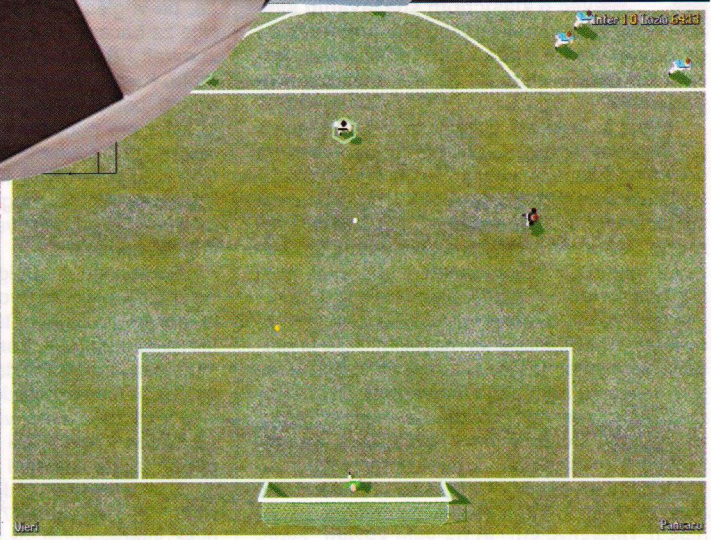
+ Brojne misije i oružja
− Teško upravljanje

Minimum: P133MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P200MHz, 32 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	60%
Zvuk	62%
Muzika	55%
Igrivost	67%
Atmosfera	65%

TOTAL SOCCER 2000

Nikola Dmitrović



Gde da pronađem zeleni ključ sa crvenim šarama i belim tufnicama? Kako pronaći lokaciju kada je nema na mapi? Kako da preskočim provaliju sa Larom na konopcu, kada su Larine grudi ogromne a konopac tako slab da samo čeka da pukne? Čime nahraniti zmaja da bi on bljuvao još žešću vatru?! Da li vas ova pitanja muče danju, a proganjaju noću i sustižu vas u snovima, ne dajući vam mira? Ako je odogovor da, onda preporučujem da se malo pozabavite Total Soccerom 2000**. Igra je toliko prosta, da prostija ne može biti.**

Momci iz *Iridon Interactivea* (nagrada onome ko je čuo za njih) su izgleda preozbiljno shvatili nekoga ko im je rekao da grafika uopšte i nije bitna za igru. Taj neko se grubo našalio sa njima, jer ona i može da bude u drugom planu u nekom drugom žanru, ali definitivno ne i u fudbalu. Jedini problem je taj što ovde grafika nije u drugom, već u desetom planu. Igra će leteti i skoro da nećete moći da pratite dešavanja na ekranu, a sve zbog one stare narodne izreke: lošija grafika - brži framerate. Da se ne bih dalje zabavljao sa grafičkim elementom, reći ću da je on baš kao u nekim od novijih menadzerskih simulacija.

Ovaj fudbal je zagrižena arkada, po stilu vraća uspomene na neke davne izumrle igre iz ovog žanra. Pogled je baš kao u nekim od ranijih igara - odozgo, i to neizometrijski za razliku od **FIFA** (ovo je prvi i poslednji put da pominjem **FIFA** u tekstu, jer je sramota da se bilo šta poredi i spominje).

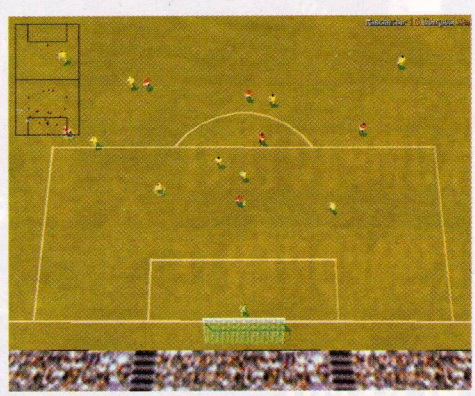
Međutim, igra obiluje timovima i ligama. Nisam poverovao prvi put kada sam video broj liga sa svim timovima: italijanska, španska, engleska, nemačka, francuska, škotska, holandska, švedska, finska, danska, brazilska, američka i japanska. Neverovatno, zar ne? I taman kada sam rekao: "Ma da, sigurno su prisutni neki levi izmišljeni likovi umesto pravih fudbalskih asova", kada ono McManaman u Realu, Jugović u Interu, i uopšte svi igrači punim imenima i prezimenima tamo gde im je i mesto. To je već za pohvalu i za nauk nekim ozbiljnijim firmama i fudbalskim serijalima.

Imate više izbora modova igre. Tu je *Single Game* (birate bilo koja dva tima za prijateljsku utakmicu, koja često i nije prijateljska, pogotovo ako igrate sa živim protivnikom), zatim *Training* i *Competition* - igrate kup, ligu ili punu sezonu. Trening je simpatičan, i tu možete da izvodite penale, kornere, slobodne udarce i akcije sa driblinzima. Kako izgledaju slobodni udarci u ovom fubalu ne smem da objašnjavam. Recimo samo da malo podsećaju na slobodne udarce. A tek driblinzi...

Igranje je smešno koliko je lako. Imate samo dva tastera za upravljanje igračima, uz standardne strelice za pomeranje. Da, da čitava dva tastera. *CTRL* za pas, i *Space* za šut. Strelicama određujete pravac kretanja lopte. Inače ovo je jedan od retkih fudbala gde kontrolišete let lopte dok je ona u vazduhu. Jasno će vam biti kada kažem da recimo golmanom deganžirate loptu, i onda lagano uz pomoć kursorskih strelica upravljate njom levo-desno. Ekstremno realan fudbal, nema šta. Kada nemate loptu, Spaceom pravite klizeći, što će često biti i faul. Šutiranje penala je posebna zezalica: mali kružić ide brzo levo - desno i kada stisnete taster, lopta ide u smeru kružića. U otprilike 99% slučajeva golman će odbraniti bez problema. Na F5 dobijate *Replay*, kada se malo razbija monotonija, jer kamera može i da se šeta i postavlja izometrijski na PgUp i PgDown. Tokom igranja, na ova dva tastera samo možete da zumirate in i out. Muzika se javlja u menijima, i začuđujuće je lepa i opuštajuća (tehno) dok su zvuci u igri jedna od najjačih strana, iako se na momente zbunjuju, i javljaju tamo gde im nije mesto.

Ono što može biti interesantno i što sam već napomenuo, to je mogućnost igranja dva igrača na jednom kompjuteru. Može biti jako zarazno, verujte mi. Recimo, dohvate se jedan Lazio i Juventus, a dva ljuta suparnika ubijaju tastaturu i toliko se užive da očajna grafika uopšte ne dolazi do izražaja. Tek kada nakon 101. partije jedan od ove dvojice odustane, reći će sami sebi: au, šta smo mi igrali dva sata?

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



THe IgroMe®

Žanr: Fudbalska simulacija

o1

+ brzo i jednostavno

– grafički i previše jednostavno

Minimum: P133MHz, 16Mb RAM, 2MB SVGA kartica

Optimum: P200MHz,32 Mb RAM-a

68%

Grafika	34%
Zvuk	77%
Muzika	79%
Igrivost	80%
Atmosfera	69%

Pro Pinball Fantastic Journey

Marko Šubarić

Sećate li se flipera pod nazivom Timeshock! **firme** *Empire Interactive* **iz 1997. godine? Predstavljamo vam još jedno njihovo čedo pod nazivom** Fantastic Journey. **Ovaj put se ne radi o istraživanju kontinenata i putovanja kroz vreme, već o klasičnom spašavanju sveta od nekog zlog lika koji hoće da ga osvoji. Sama priča i nije toliko bitna, budući da nam o ništa ne govori o samom fliperu.**

Fliper je klasičan. Sastoji se iz jedne table i jednog para pipaka. Grafika je urađena veoma dobro, podržane su sve novije 3D karte, a rezolucija ide do 1280x1024(16-bit). Grafičke opcije su raznovrsne. Boje možete podešavati u rasponu od 256 do 16 miliona boja (auuu, što ovo zvuči bolje nego 16-bit). Imate izbor od tri vrste pogleda na tablu. Preporučujem prvi, tj. onaj koji je najkrupniji. Zvukovi su odrađeni vrlo dobro-odlično i u kombinaciji sa muzikom, koja je urađena za nijansu lošije, stvaraju atmosferu koja je u najmanju ruku pogodna za igru. Pesme se menjaju u zavisnosti od situacije u igri, što je bitna stavka u stvaranju dobre atmosfere. Za razliku od **Timeshocka!**, kratka uputstva u toku igre daje vam izobličen i pomalo kreštav muški glas. Definitivno mi se više sviđa prijatan ženski glas u **Timeshocku!**, to da vam kažem. Zvučnih opcija ima jedva nešto manje nego grafičkih. Podešavanja jačine zvuka možete izvršiti posebno za muziku, mehaničke zvuke i glas. Pre početka igre obavezno pročitajte pravila igre, odnosno kako ispunjavate određene zadatke koji vam donose veliki broj poena. Ukoliko ovo ne obavite desiće vam se da 15-20 minuta igrate jednom kuglom, a da skupite jedva nešto više od milion poena (da biste se samo upisali na listu treba vam bar dvesta miliona, pa vi gledajte šta ćete i kako ćete). Nije za bacanje ni opcija u kojoj možete zumirati i detaljno pregledati svaki deo table. Kada podesite sve opcije i uđete u igru ostaje vam još jedna stvar da obavite pre početka. Naime, ovaj fliper ima mogućnost biranja nagiba table i jačine kojom se udara kugla. Ovo su dosta interesantne mogućnosti, eksperimentišite i izaberite varijantu koja vam najviše odgovara.

Kada počnete da igrate shvatate koliko ovaj fliper u stvari liči na svog prethodnika iz '97., naravno, ne po izgledu table već po načinu ispunjavanja zadataka. **Fantastic Journey** ima sve što jedan fliper treba da ima, ali ništa više od toga. Tu su klasični quickshootovi, spineri, igra sa više lopti, i, naravno, video mod. Hvatali ste neke lutkice i izbegavali mine u **Timeshocku!**, a ovde hvatate kristale i pucate na meteore.

Sve u svemu zaključak je sledeći: **Timeshock!** je izašao 1997. godine, a meni je još uvek interesantniji za igru. **Fantastic Journey** je, u suštini, dobar fliper sa nešto više opcija, ima svoju priču i izgled, ali nije ništa revolucionarno drugačiji i interesantniji. Ako ste igrali **Timeshock!**, definitivno probajte i ovaj fliper, nije iznajmljivanje CD-ova toliko skupo...

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

The IgroMe® **74%**

Žanr: Fliper

o1

+ Brdo korisnih opcija
– Jedna tabla

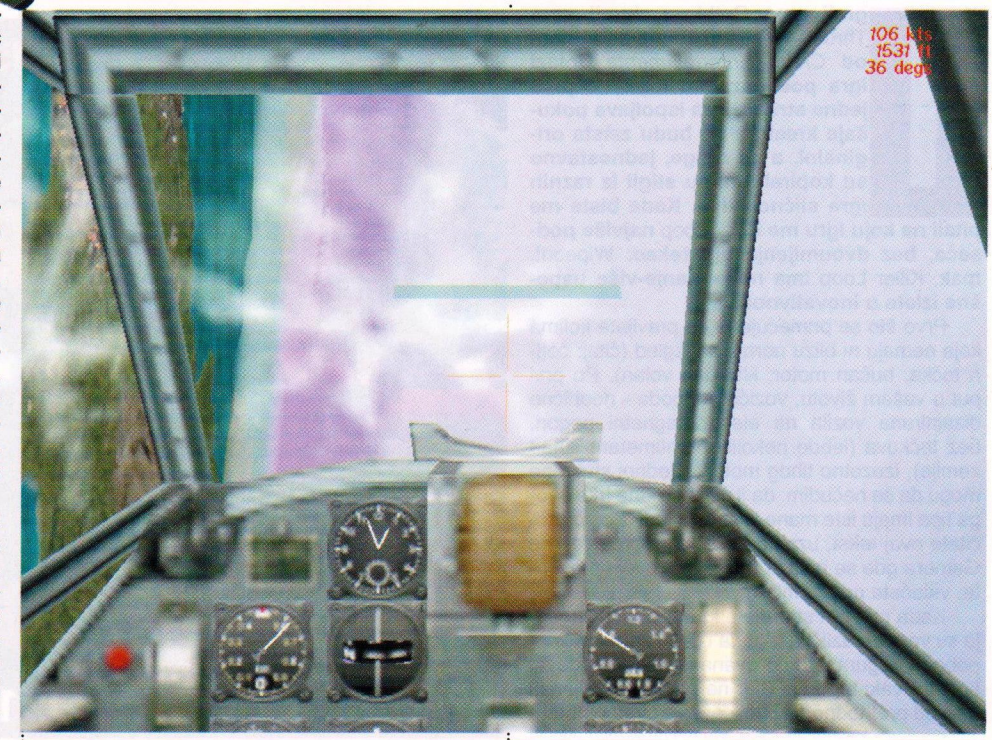
Minimum: P133MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM, SVGA kartica

Grafika	75%
Zvuk	70%
Muzika	73%
Igrivost	77%
Atmosfera	75%

Wings of Destiny

Nikola Dmitrović

Bilo je i biće simulacija letenja. Neke ćemo pamtiti, neke smo već zaboravili, a za neke ne znamo ni da su postojale... Srazmerno povećanju broja pristiglih 3D pucačina ili akcionih avantura, smanjio se broj igara određenih žanrova, među kojima su i simulacije letenja. No, to nije tema ovog teksta (što se mene tiče, nije tema ni za jedan tekst, sve to ide valjda nekako spontano). Da se vratimo na priču o pamćenju i zaboravu. Nova *Psygnosisova* igra Wings of Destiny **će definitivno ostati upamćena kao jedna simpatična simulacija koja se ne uklapa u profile standardnih igara ovog žanra. Dobro, upamtićemo je verovatno i po maštovitom imenu (krila sudbine). Definitivno maštovitije je ime od, recimo, "Drugi svetski rat", "Evropski lovci", "Simulacija letenja" (ovo poslednje je šala).**



Jedan od nekoliko atipičnih elemenata u ovoj igri je to što imate izbor između samo dve glavne kampanje. Znači, nema *single mission*, *single scenario*, *quick mission*, *very quick mission*, *extra quick mission* bla bla bla, ali su zato dve ponuđene kampanje odrađene profesionalno do daske (do propelera?) Jedna prati savezničke avijatičare (da, da, baš oni britanski "chaps" iz "Alo-alo"), a druga zle Nemce. Još jedna originalnost: svaki brifing je urađen u stilu stripa. Zvuči interesantno, zar ne? Tu su i oni oblačići sa tekstom, a slike su ručno crtane i izgledaju veoma lepo.

Tako dolazimo i do same igre, a tu je sve već manje-više poznato. Jedino što odskače od konkurencije je sjajna muzika, CD audio kvaliteta. Čak i da sam je čuo negde nevezano za igru, zamislio bih u glavi propelersku jurnjavu po nebu. Za zvuk ne bih baš rekao da je loš, ali je ispod proseka i ume da iritira (kao i svi zvukovi koje proizvode avioni). Idealno rešenje : music volume 100%, sound volume 0% (čak će vam i igra brže raditi:)) Grafika je više prijatna nego što je fantastična i neviđena. Ono što je glavni adut ove igre i što će svi letači itekako ceniti, jeste autentičnost lokacija, pejzaža, modela aviona itd. Čak su i misije zasnovane na istinskim događajima, sa najpopularnijim lovcima rata (spitfajer na jednoj, i "štuka" na drugoj strani). O realnosti zato neću više pričati ("realnosti" se odnosi i na ponašanje modela aviona).

Kokpit je urađen u modernom virtuelnom fazonu. Tako se dobija veći utisak letenja, a doživljaj igranja sa džojstikom ne treba dodatno komentarisati. Atmosfera tokom letenja je vrlo dobra, posebno kada se nađete usred velike bitke, sa lovcima i bombarderima na sve strane. Pogledate levo i vidite kako se jedan Meseršmit 262 strmoglavo ruši u oblaku dima, bacite pogled ispred i vidite "štuku" koja se zapalila i Nemca koji iskače (i uzvikuje Oh mine Got!), i na kraju pogledate desno i vidite vašeg engleskog chapa kome se brčići osmehuju dok lagano lebdi u maslinasto-zelenom spitfajeru.

Jedan od problema sa kojima se možete sresti jesu komande. Ne zato što su one loše sprovedene (nasuprot, vrlo su user-friendly), već zato što će većina doći do kopije a ne originala igre. Ne sumnjam da se uz original dobija manual od 589 stranica koji bi i nosorogu objasnio kako se upravlja avionom, ali u okviru same igre nema ni pomena o tome koji taster čemu služi, niti o definisanju istih. Poslednja šansa mi je bila dupli klik na readme.txt, ali se ceo fajl odnosi samo na *Windows* video kompresiju. Jednostavno recite sebi kao i ja: "Biće ovo duga noć", i nemojte tek tako odustati.

Igra nije ni suviše zahtevna, ali pošto često ume da nabije više renderovanih objekata na ekran, da bi se akcija na dostojan način ispratila poželjan je što brži procesor i bolja karta. U redu, možete vi igru pokrenuti i na slabijim mašinama, ali priznaćete, nije to to kada se zapaljeni rušite ka zemlji pola sata zbog lošeg frame-ratea (autori nisu baš tako to zamislili). Naravno, podržan je i multiplayer, a tek tu kompjuter mora biti lavovski jak. Ako još nađete neku simpatičnu lokalnu mrežicu, pa podelite uloge sa prijateljem (ja sam chap, ti si Švaba), shvatićete da to znači rat.

Sada verovatno mislite kako ću vam reći da, ako volite simulacije letenja, odete i uzmete ova dva CD-a. Ali ne, reći ću vam da odete i uzmete baš ako ih ne volite, jer ih uz šarm koji će zračiti iz monitora (a bogami i iz zvučnika) možda ipak zavolite.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THE IgroMe® **79%**

Žanr: Simulacija letenja

+ Osveženje u pristupu žanru
− Linearnost

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	81%
Zvuk	72%
Muzika	88%
Igrivost	73%
Atmosfera	79%

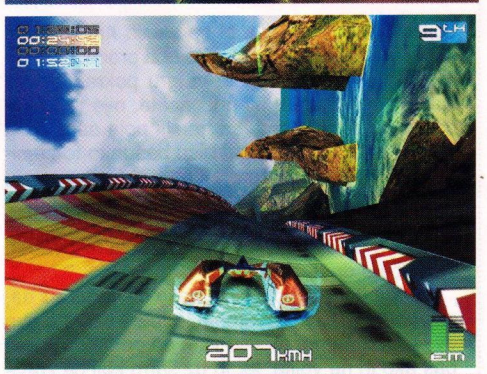
KillerLoop

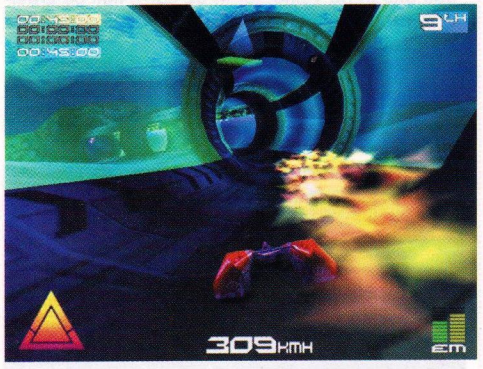
Marko Šubarić

Igrali smo Dethkarz, **igrali smo** Thrust, Twist and Turn **a sada nam od** *Crave Entertainmenta* **dolazi igra pod nazivom** Killer Loop. **S jedne strane, igra ispoljava pokušaje kreatora da budu zaista originalni, a sa druge, jednostavno su kopirali šta su stigli iz raznih igra sličnog tipa. Kada biste me pitali na koju igru me** Killer Loop **najviše podseća, bez dvoumljenja bih rekao:** Wipeout. **Ipak,** Killer Loop **ima neke manje-više uspešne izlete u inovativnost.**

Prvo što se primećuje je da pravljate kolima koja nemaju ni blizu normalan izgled (čitaj: četiri točka, bučan motor, klasičan volan). Po prvi put u vašem životu, vozićete tripode - neobično dizajnirana vozila na elektromagnetni pogon, bez točkova (lebde nekoliko centimetara iznad zemlje), izuzetno tihog motora. Jednoj stvari ne mogu da se načudim: da li sve arkadne trke ovoga tipa imaju iste mane ili sam ja lud? Pošto pročitate ovaj tekst, uzmite neke stare brojeve The Gamera gde se nalaze igre slične ovoj i proverite, videćete na šta mislim.

Kada prvi put startujete igru, na raspolaganju su vam tri različita tripoda i četiri staze. Nizom pobeda doguraćete do dvanaest tripoda i devet staza. Svaki tripod je (bar na papiru) za nijansu bolji od prethodnog. U trci ćete verovatno primetiti razliku između klasa, ali se vozila iste klase ne razlikuju preterano prilikom same vožnje. Po pravilu, grafika samih vozila nije preterano detaljno urađena. Upravljanje vozilom nije teško i imate više načina da to radite. Za razliku od ranijih igara, ovde imate opciju i za strafe i za normalno skretanje levo desno - *steer*. Znači, prva odluka koju ćete doneti je da li ćete koristiti strafe ili ne (ja ga od srca preporučujem). Druga interesantna kombinacija je kada strejfujete na tastaturi, a mišem skrećete levo-desno (kao u **Quakeu** i sličnim igrama).





Brzina tripoda ide do maksimalnih 700 km/h (u proseku oko 200-300), mada sam igrao igre u kojima je maksimalna brzina oko 300 km/h, a da opet to sve izgleda brže. Tripodi se okreću, prevrću, skaču i sudaraju, a sa opcijom *magnet* možete voziti i po plafonu. Ako vam sve ovo nije dovoljno, na stazi su raspoređena oružja kojima ometate protivnike. Kažem "ometate" samo zato što baš to i radite, jer ne postoji mogućnost da nekoga razmažete po stazi (ma bezveze, i ja kažem). Sva oružja na stazi izgledaju isto, tako da dok ga ne pokupite, ne znate šta ste zapravo uzeli. Tačnije, ni kada ih uzmete, opet ne znate šta ste uzeli, tako da ćete morati da sačekate dok ih ne upotrebite. Problem je u tome što je oružje koje trenutno imate predstavljeno u donjem levom uglu ekrana različitim varijacijama trouglova, tako da dok ne naučite koji je trougao koje oružje, nećete znati koji je trougao... ne, ne, koje je oružje... razumete? Što se tiče izbora oružja, zaista je oskudan. Na pojedinim delovima staze ćete primetiti nekakve zelene i žute tragove. Kada prođete kroz zeleni trag tripod će ubrzati, a kada prođete kroz žuti "bolje će prijanjati za stazu" (bar se tako priča po kraju), mada zaista ne primetih kako se ovo manifestuje. Jedna od stvari na koje treba obratiti pažnju su upravo ti zeleni tragovi. Ako ne želite da budete poslednji, trudite se da uhvatite svaki.

Staze su prelepe i uzbudljive za vožnju. Prepune su krivina, vožnje naglavačke, skokova i čega sve ne. Ambijent je fantastičan, i često sam hvatao sebe kako vozim polako i razgledam okolinu, ne mareći za to što sam poslednji. Futuristički pejzaži i brdo svetlosnih efekata su ono što karakteriše svaku stazu. Svaka ima nešto posebno i teško da ćete imati omiljenu. Ako vas mrzi da igrate više puta kako biste otvorili sve staze i sva kola, onda pravac http://gamedata.box.sk/_cheats/killcars.zip i skinite ovaj fajl.

Što se tiče muzike i zvukova... Tehno muzika, zujanje motora, oružja, zvuk sudara i to je sve. Ništa novo, ništa specijalno i svakako ništa vredno opisivanja. Opcije su simpatično urađene. Ne znam tačno šta je tu simpatično i šta mi se sviđa, ali jednostavno su mi se dopale. Međutim, po pitanju raznovrsnosti, više su nego oskudne. Podržane su rezolucije od 320x200 do 1280x1024, igra radi u Direct 3D-u i Glideu.

Igra nije loša, ali niti je preterano zabavna, niti donosi išta posebno novo i originalno. Staze izgledaju lepo, ali su pomalo uske tako da baš i ne uspevate da razvijate maksimalne brzine. Vožnja po plafonu i zidovima je lepa zamisao, ali se prečesto dešava da jednostavno izgubite orijentaciju. Za divno čudo, u igri nisam primetio nikakve bagove. Na kraće vreme, fina zabava.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® **67%**

Žanr: Simulacija vožnje

o1

\+ Zanimljive staze

\- Neoriginalnost

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P266MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	79%
Zvuk	35%
Muzika	75%
Igrivost	75%
Atmosfera	72%

Dreamcast

HAJDE

IGRAJ

PlayStation

EX SBS

Cara Dušana 35, Zemun

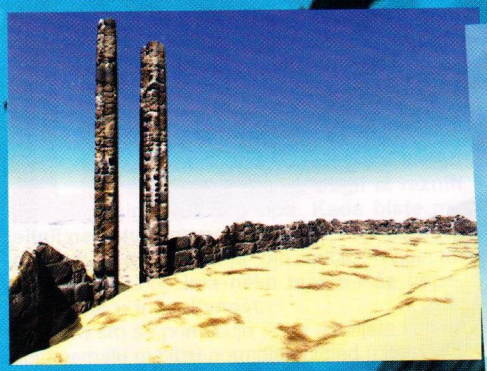
011 / 613-865

exsbs@yubc.net

Veliki izbor najnovijih igara za Sony PlayStation, PC, Sega Dreamcast. Prodaja najpopularnijih konzola i opreme. Popust na količinu.

The Crystal Key

Nikola Dmitrović



Sve je počelo tako davno i tako jednostavno. Dovoljno je reći samo jednu reč - Myst. Kao vulkanska erupcija, ova legenda je pokrenula lavinu iz čijeg pepela vadimo imena kao što su Shivers, Ripper, Black Dahlia, Riven i ostala poznata i nepoznata. Tu negde zatičemo i nova imena - Dracula, Aztec, The Crystal Key - još uvek u usijanom stanju. Myst bi, čitajući ovaj novi broj Gamera, sada rekao: "Ah, ta današnja omladina". Ako očekujete priču na početku, prevarili ste se. Naći ćete je pri dnu, gde joj je i mesto. Nemojte preskakati redove, jer nema smisla. No, krenimo već jednom.

Igrom sudbine, The Crystal Key ćemo staviti na dvoboj sa Draculom i Aztecom (ili je to ipak troboj?). Znam, znam, Myst bi sada rekao: "Eh, u moje vreme nije bilo takvih obračuna, znalo se ko je gazda, i bio je mir. A ova klinčurlija...", ali šta će jadan autor kada je dobio tri "iste" avanture, u istom broju, na istom brdovitom Balkanu. The Crystal Key je odmah polomio svoje prvo koplje. Jednostavno, na polju grafike u potpunosti gubi bitku. To je ono što se prvo uočava - engine, skrol ekrana i kvalitet prikaza. Čak bi i Myst sada rekao: "Uh, pa nisam ja toliko ostario". Engine ove igre je zasnovan na *Quick Time* tehnologiji koja ima ogromne nedostatke i ograničenja, što ga čini u najmanju ruku prevaziđenim. Maksimalna rezolucija jeste 640x480, ali to nije glavni problem. Skrol nije gladak kao u Aztecu ili Draculi, a zastupljen je i stari princip držanja tastera miša prilikom pomeranja pogleda (umesto prostog povlačenja ka ivicama). No, ni to nije strašno. Nemojte se zavarati slikama, jer su to uglavnom statični pre-renderovani ekrani. Prilikom navedenog skrola kvalitet prikaza drastično pada.

Dalje, zapaža se pomalo "usamljenička" atmosfera, što ne mora biti veliki problem, jer sve zavisi od ukusa. Ja lično više volim društveniji tip avantura, sa življom atmosferom i što više interakcije sa drugim likovima. Znam da bi Myst sada rekao: "Ma, ne kvari čitaoce, kaži lepo - manje priče, više rada", ali likovi i dijalozi su među najbitnijim odlikama avantura (mislim na 2D, one pre uvaženog Mysta). Stoga, kada pogledamo niz likova i sudbina izloženih u Draculi i Aztecu, The Crystal Key ponovo gubi. Ovde, solo igranje čini nekih 80 - 90% igre.

Problemi sa kojima ćete se sretati nisu naivni (ako su već naivni kupci ove igre). Ko god ima ikakvog iskustva u igranju logičkih avantura iz prvog lica, zna o čemu se radi. Ko ne zna, bolje što ne zna. U globalu, zagonetke su dobre ali nedovoljno maštovite, dok je princip rešavanja za mnoge od njih zajednički, što dodatno umanjuje ugođaj igranja.

O interfejsu nema mnogo da se kaže. Kursor menja oblik kada pređete preko upotrebljivih predmeta ili kada se možete kretati unapred. Inventar je smešten u donjem delu ekrana, i klikom na određenu stvar u njemu možete je upotrebiti. Znači, ništa neobično i novo, viđali smo to i ranije. Muzika i propratni zvuk su sasvim na mestu. Atmosferski zvuci su jako lepi i inspirativni, a za digitalizovanim glasovima stvarno nije bilo mnogo potrebe. Muzika je originalno komponovana, i sasvim je pristojna.

Da ne zaboravimo i izdavačku kuću kojoj sve ovo dugujemo. To je *Dreamcather Interactive*, kojoj se ne može pripisati nezrelost i neiskustvo, jer za sobom ima imena poput Beyond Time, Gems of Darkness - Jewels II, Jewels of the Oracle, Johnny Quest, Lightbringer, Ancient Conquest, Nightlong, Forgotten...

Ah, da, evo i te čuvene priče koju svi vi toliko čekate. Sve je počelo kada je primećen vanzemaljski brod koji je postavljao satelite u Zemljinoj orbiti. Vaš zadatak je da putujući preko sedam gora i sedam mora (tačnije preko pustinje, džungle i mora) pronađete delove tzv. Kristalnog ključa koji otvara Portal. Ne treba posebno napominajati da se celo čovečanstvo oslonilo na vas kao jedinog mogućeg spasioca. Na putu dolazite u dodir sa stranim ruševinama, napuštenim kućama sa misterioznim artefaktima koje je iza sebe ostavila vanzemaljska rasa. Zapitajte se da li ste dovoljno dobri za jednu ovakvu avanturu (dugo iskustvo neophodno, umeće upravljanjem vanzemaljske svemirske letelice poželjno). Glavni lik koga se treba rešiti u čitavoj priči je zli nemezis Ozgar, i ništa više neću reći. Znam da bi sada Myst konstatovao: "Pa šta hoćeš, i nije tako loša priča". U suštini i nije (ako se utešimo sa nekoliko još mnogo gorih, i ako uzmemo u obzir njeno širenje i dopunjavanje kako napredujete), pa i ako ste preskočili redove da bi prvo nju pročitali, oprošteno vam je. I za kraj, samo nešto što bi rekao dobri stari Myst, i što mi sasvim logično i prikladno zvuči sada: "Ako ne možeš dobro da kopiraš, bolje napravi nešto novo, pa makar i to loše bilo - uvek će se naći neka budala koja će i tebe kopirati".

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THE IgroMe®

Žanr: Avantura

o2

+ ipak priča...

– ... jer nema šta drugo

Minimum: P133MHz, 32Mb RAM, 70MB HD
Optimum: P200MHz, 64 Mb RAM, 70MB HD

71%

Grafika	71%
Zvuk	80%
Muzika	78%
Igrivost	60%
Atmosfera	69%

Konfiguracija po Vašoj želji

Vi
pozovete 3672-685 zbog stalnog pada cena komponenti

Mi
pomažemo pri izboru, sklapamo računar, testiramo, isporučujemo za 24 h, instaliramo software po Vašem izboru, dajemo garanciju od godinu dana (na neke komponente do 5 godina), pružamo tehničku podršku poklanjamo 10 sati Interneta i CD po izboru

Berza polovnih računara i komponenti
Izrada programa i web prezentacija po Vašem zahtevu

Uvek sveži PC & Sony PS naslovi
Konzole i dodatna oprema za SONY PS

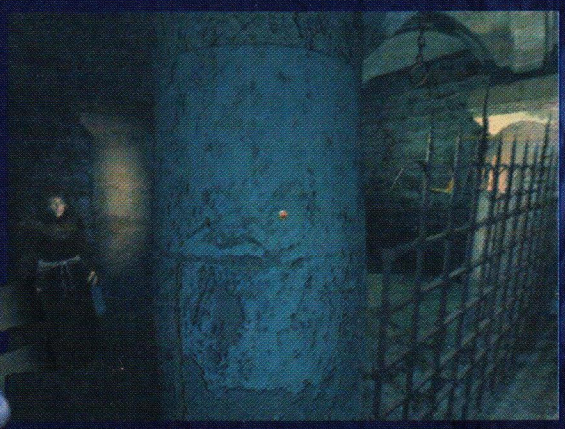
PCd klub CyberSoft

Software & Hardware

Tel: 3672-685 T.C. Banjica

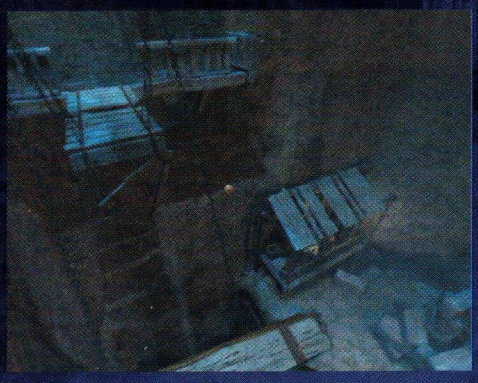
Drakula: Resurrection

Nikola Dmitrović



Sve je počelo te davne 1897.godine. Da budemo iskreni, sve je počelo još par godina ranije. Te večeri, čovek po imenu Brem Stroker je imao neviđenu inspiraciju. Olovka je, čini se, sama zapisivala redove, koji će kasnije verovatno i samog autora začuditi i preplašiti. Ipak, prvo je neko trebalo da bude dovoljno lud i inovativan da objavi knjigu po imenu "Drakula", i tu se vraćamo u London maja 1897. godine, u zloglasnu izdavačku kolibicu zvanu "Constable i sons". Da je postala još zloglasnija nakon objave ove knjige, ne treba ni sumnjati, ali ni u to da je ona izdala nešto što će postati književni, ali i filmski horor klasik.

Sve se završava (ili se bar tako činilo u početku) onda kada je hrabra ekipa na čelu sa Džonatanom Harkerom, i sa ostatkom u vidu profesora Van Helsinga, doktora Sjuarda i Kvinsija (čovek bez titule) nakon dugog i opasnog lova od Londona do Transilvanije najzad ubila Drakulu, jedinim mogućim načinom - nožem kroz srce. Pred njihovim očima i pod poslednjim zracima zalazećeg sunca, grof Drakula je postao pepeo nošen blagim šumskim vetrom. Džonatanova verenica Mina je oslobođena vampirskih čini i ponovo se našla u zagrljaju svog voljenog...



Mnogo godina kasnije, na pragu novog milenijuma, negde u Francuskoj, tri izdavačke kuće (ne toliko zloglasne) su objavile igru Dracula, nastavak legende. Da bismo razumeli priču do kraja, moramo se vratiti u 1904. godinu. Sedam godina nakon obračuna sa Drakulom, Mina napušta Englesku. Jedino što Džonatan nalazi iza nje je pismo, ali ono govori dovoljno. Mina je otišla u grofov dvorac u Rumuniji. Iako je pokušala da objasni Džonatanu da, i da je nikako ne prati, njemu je samo jedno bilo u glavi - Drakulini ujedi i ožiljci na Mininom vratu su ostavili na nju trag, koji je sada ponovo zove nazad. Dok stojite u sred noći pred krčmom u tom rumunskom selu, bezglavo tražeći vašu ženu i zamak (i bilo šta što vam može pomoći u tome), izgleda kao da sve počinje ponovo...

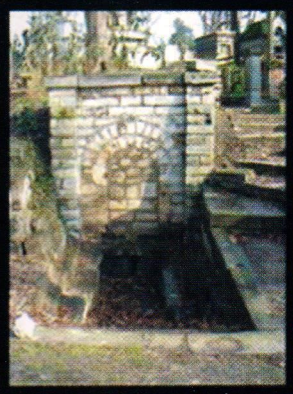
Džonatan je opazio znak "Zlatna kruna". "Aha, lokalna krčma", *pomisli on.* "Ovde mora da znaju kako stići do zamka". *Ušao je bojažljivo, i dok su mu se opasne face iz sela mrštile, a zatim i izašle, on je razgledao okolinu, tražeći lokalne muzičare, ali od njih ni traga ni glasa.* "Prokletstvo, baš bi mi legla jedna narodna da me opusti malo nakon prevaljenog puta", *pomisli on. Posle upoznavanja sa ljubaznom gazdaricom, spazio je jednog starijeg čoveka u uglu, koji je izgledao kao da je sam Drakula, ali se ispostavilo da je on jedan iskusan lik, izvor korisnih informacija.*"Dobro veče", *započeo je konverzaciju Džon...*

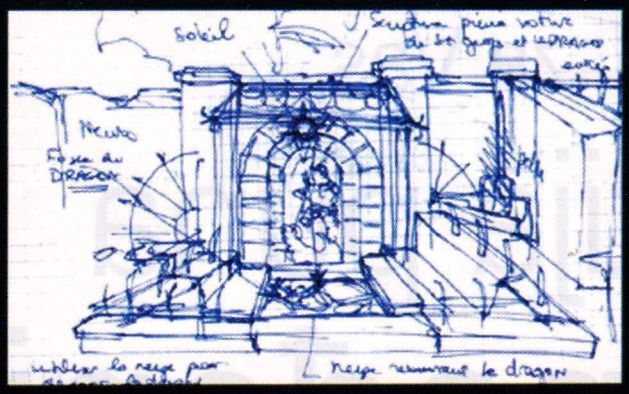
Igra je rađena u klasičnom maniru novijih avantura iz prvog lica, sa apsolutnom slobodom okreta i razgledanja okoline. Sve to teče jako glatko i brzo, i prilično jednostavno. Nakon kretanja napred u nekom pravcu dolazi ili do promene slike i lokacije, ili do kraće animacije koja je tu čisto radi poboljšanja horor atmosfere. Vaš verni inventar dozivate desnim klikom miša. Njegova upotreba je uprošćena, tako da uz nezahtevne logičke probleme možete lagano napredovati. Najveći problem, zbog koga ćete Drakulu igrati više dana, je taj što su lokacije u 3D, i što u svakom Džonatanovom položaju okolinu morate pogledati jako pažljivo. Shvatićete još bolje ako kažem da se predmeti koji se na neki način mogu iskoristiti (uzeti, gurnuti, povući...) stapaju sa okruženjem, i znaćete da su upotrebljivi tek ako kursor promeni izgled kada pređete mišem tačno preko njih. Zaključak - strpljenje je neophodno. Definitivno najlepši trenuci avanture su česte animacije. One se javljaju pri svakom potezu nakon koga se nešto bitnije dešava u razvoju igre, ali isto tako i u svakom razgovoru sa 12 3D interaktivnih likova kroz igru. Režiseri ovih bisera su majstorski odradili posao. Recimo, pričate sa seljanom, i dobijate filmski utisak zbog brojnih kamera koje prate dijalog iz više položaja koji se dinamično menjaju, sve dok se ne zumira lice čoveka i dok se ne vide jasno sve crte lica (da li sam napomenuo da su rendering i animacija likova izuzetno realni?).

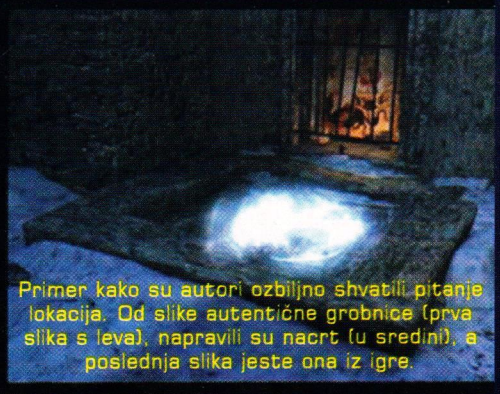
Scenaristi su na nekim mestima ubacili uzbudljive avanturističke motive, prepozna

Znao sam da je Indijana Džons čitao "Drakulu" kada je bio mali

Barina, krčmarica, na papiru i u igri







Primer kako su autori ozbiljno shvatili pitanje lokacija. Od slike autentične grobnice (prva slika s leva), napravili su nacrt (u sredini), a poslednja slika jeste ona iz igre.

tljive iz filmova i kompjuterskih igara. Džonatan nije naivan tip (inače, za sve one koji su ostali pred bioskopom zbog gužve, i koji nikako nisu uspeli da pročitaju knjigu, on je mladi činovnik). Njegovi zulufi i dečačke crte lica su tu samo da zavaravaju protivnika (tj. Drakulu). Biće vam jasno sa kakvim se on situacijama sve nosi, naročito u kasnijim fazama igre. Što se tiče male krađe francuskih programera u izvesnim vratolomijama lika i scenskom okruženju ala Indiana Jones i Tomb Raider, (rudnik, kolica na šinama, prelazak provalije spuštanjem preko lanca), ne može im se zameriti ništa. Nakon svega, obrađeni roman je čitan onda kada *Eidosovi* programeri nisu bili ni rođeni (čak nisu bili ni u planu), i onda kada je deda Stivena Spilberga još bio u pubertetu, tako da im je bio širom otvoren put.

"Hm..." *pomisli Džonatan*, "ona kućica na jezeru koju je spomenuo čovek iz kafane je sigurno vredna obilaska". *Približio se, i taman kada je zakoračio, na njega je uzviknuo meštanin koji je tu boravio i osmatrao okolinu*: "Beži bre odavde". "Ali...", *izusti Džon...* "MA NEMA ALI"! , *izdere se seljanin.* "Ovi baš ne znaju da se zabavljaju", *zamisli se Džoni. U stilu pravog dečaka je lukavo i neopaženo bacio kamen daleko u šumu, i čovek sa kolibe se okrenu u tom pravcu. Uvidevši priliku, dograbio je simpatičan komad drveta, i mučki sa leđa uletvio neljubaznog čoveka, koji je upravio poprimio i epitet onesvešćen (ali i mokar, jer je inače upao u vodu).* "Kome ti BRE?!" *razdere se Džon.* "Da vidimo šta ima unutra...hm...zaključano. Sto mu slepih miševa, gde li bi ključevi mogli biti...?"

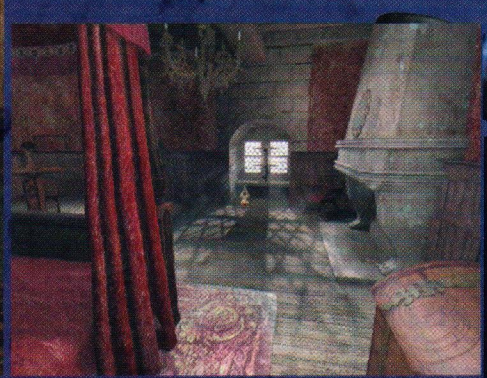
Muzika i zvuk, da li namerno ili ne, su urađeni u stilu Broken Sworda. Znači, izuzetan kvalitet i dinamičnost, ali samo na momente. Najveći deo igre ćete provoditi ili u sablasnoj tišini, ili u atmosferičnim zvucima kao što je zavijanje vetra tokom prolaska kroz snegovite puteve u šumi, nedefinisani jauk na malom lokalnom groblju, ili pucketanje i pištanje slepih miševa u ogromnom Drakulinom zamku. Muzika će samo propratiti animacije, i jako je dinamična, sa horovima u stilu čuvene Phantasmagorie, uz kompletan simfonijski orkestar.

Atmosfera koju igra stvara je jako dobra, a autori su se trudli da zamene brojne stranice romana sa ova dva CD-a na dostojan način, kao i da što bolje prikažu pomenutu filmsku atmosferu. Dočarali su transilvanijsko selo na majstorski način, a videćete koliko detaljno su obradili i Drakulin dvorac, sa svim onim hodnicima, sobama, arhitekturom enterijera i eksterijera itd. Najveći utisak ćete doživeti ukoliko avanturu budete igrali noću. Probajte i videćete zašto (pun mesec je preporučljiv po mogućnosti). Mane koje nosi ovo ostvarenje sa sobom jesu pre svega laki problemi i kratkoća igranja, ali ovo važi samo za najiskusnije (iako neke zagonetke pred kraj igre nisu nimalo naivne). Tu je i spomenuta zvučna podloga koja je komotno mogla biti češća, žešća i raznovrsnija. Iako se da primetiti još dosta nekih sitnijih propusta (recimo, u malo dosadnom kretanju), ovoj igri se ne može mnogo zameriti, kada je jedina ozbiljnija koja je obradila mit o Drakuli.

...i kada je igrač poslednji put kliknuo mišem, usledila je animacija, i on je ne trepćući ni časa, posmatrao kraj, dok je tamo u pozadini na Windowsovom *taskbaru pisalo 4:53AM. Nakon outroa, pojavio se naslovni ekran sa glavnim menijem, baš isti onaj koji je prvi put ugledao kada je pun uzbuđenja doneo CD kući. Samo, ovoga puta, izabrao je* Quit. *Na Desktopu je sada već pisalo 5:00AM.* "Uh, zar je već toliko", *pomisli igrač. I dok je lagano vadio CD i stavljao ga u omot, osmotrio je sobu i spremao se za spavanje.* "Da li je ovo stvarno kraj?", *zapitao se zamišljeno, i lagano utonuo u san ne znajući kakve će ga avanture tek tamo snaći...*

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

Razvojni put modela Džonatana u tri faze



THe IgroMe® 83%

Žanr: Avantura

+ Ideja i sjajne animacije
− Retke muzičke numere

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM

Grafika	84%
Zvuk	72%
Muzika	69%
Igrivost	78%
Atmosfera	90%

za Vas

kutija puna iznenađenja

sve za Vaš **PC** ili **SONY** Playstation
CD - Klub, konzole, dodatna oprema

ESPRO

CD-ROM KLUB

11000 Beograd, Kralja Milutina 19, Tel: 011/3341-247, 3232-086

www.yupro.com/espro

e-mail: espro@eunet.yu

NOVI SAD: 21000 Novi Sad, Narodnog fronta 2, Tel: 021/350-208
SUBOTICA: 24000 Subotica, Ivana Gorana Kovačića 9, 024/553-240
NIŠ: 18000 Niš, TPC Kalča, II sprat, lok. D96/1 , Tel: 063/403-533
BANJA LUKA: 78000 B. Luka, Aleja Svetog Save 48, Tel: 078/307-492

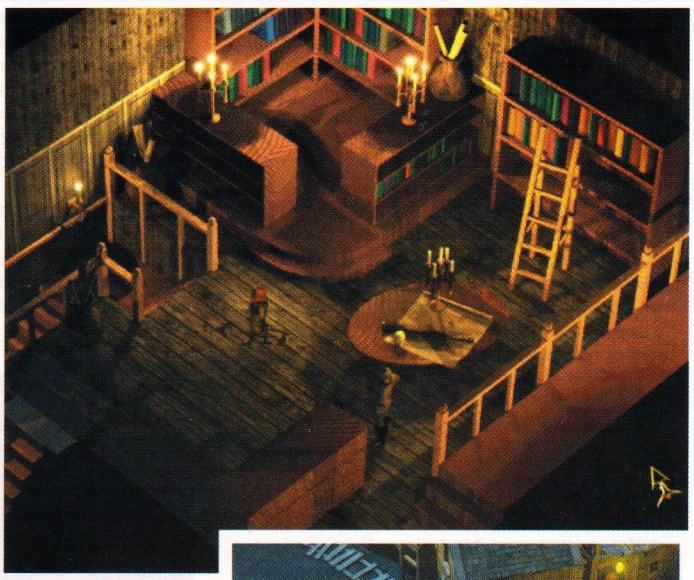
Dragonfire: The Well Of Souls

Nikola Dmitrović

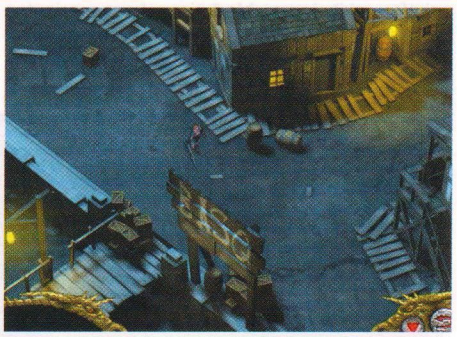
Znamo već svi koliko je do sada bilo pokušaja da se nadmaši jedna legenda čije se ime izgovara sa strahopoštovanjem - Diablo. **Jednostavan, brz i interesantan akciono/avanturistički princip koji je Diablo postavio je bio stvarno nešto novo. Lažni proroci (blede kopije) su usledili, ali igrači se nisu dali zavarati. Oni veruju u "mitsko predskazanje" koje govori o tome da će jedini dostojan naslednik biti** Diablo 2. **A onda, baš kada su igrači počeli i stotinke da broje do njegovog izlaska, preduhtrila ga je Zmajevska vatra, što bi bio prevod naslova koji nam je stigao od ne baš najpopularnije i najpoznatije firme pod imenom** *Target Games*. **Momci su iz Švedske... ne, ovo nije švedska akcija, ovo je švedski RPG. Ipak, itekako je vredan pažnje.**

Priča je zasnovana na popularnim skandinavskim legendama i likovima. Ona govori o zlom mađioničaru Vicotniku, koji je nakon pravog terora u kraljevini Ereb Altor konačno zbačen i zarobljen od strane ujedinjenih pobunjenika. Sada, međutim, izvesna Rowena Rodan nastoji da ga oživi i povrati, a igra prati sudbine i avanture četiri lika koji će nastojati da to spreče. Pa, krenimo redom...

Najlepši izbor je devojka Lorreana Khatoum, prelepa crvenokosa ratnica, koja potiče iz naroda Shadomines. Ona je sitni kriminalac, bori se za ideale svog naroda, i glavni cilj joj je borba za pravdu. Glavni aduti su joj tipično ženske odlike - fizičke, ali i psihičke. Tu je zatim Trey d'Tarin, opaki vitez iz reda Order of the Serpent, koji je raspušten, i koji Trey namerava da ponovo oformi. Pravi vitez, jednom rečju (ili ipak sa dve reči?). Strašni piratski kapetan Bahi Crrac je sledeći izbor. Vođa je piratskog ganga Black Horde. Nakon što je osuđen na doživotnu robiju (naravno, bez mogućnosti pomilovanja), sprema se da pobegne i da osveti pale drugove, kao i da ponovo okupi haračku flotu. Poslednji, ali ne i najgori, je Igor. Dobro, čovek (ups, mislim ork) voli kocku, žene i piće, ali nemojte mu zameriti. Ovo je jedan simpatični razvratnik, koji je zatvoren nakon što se dugo mangupirao u Trakoriji. To što su mu u kući pronašli državno blago Trakorije je i moglo da prođe, ali to što je careva ćerka bila u njegovom krevetu... Nakon što izaberete neku od ove četiri face, naći ćete se u ćeliji zamka iz koga treba pobeći.



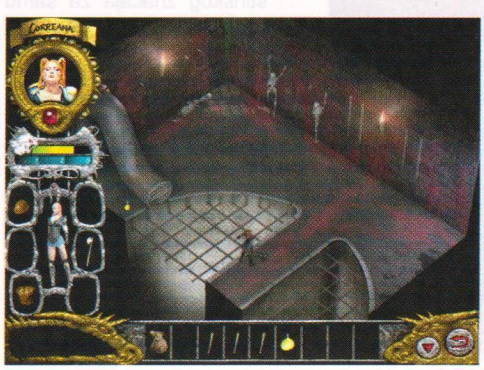
A onda ćete spaziti kako je **Diablo** iskopiran do koštane srži (ili do ćelijske membrane, svejedno). Jedina razlika je što se ekran ne skroluje kao kod Diabla, već se kada dođete do ivice određene lokacije (ili kada uđete na neka vrata), stvara novi ekran. Igranje je izuzetno jednostavno i brzo, što je veliki plus za ovaj RPG, koji vas uz simpatičnu epsku priču može motivisati na napredovanje. Rekao sam RPG, pa sam dužan da i pojasnim malo. Tu su standardne osobine likova, date u više kategorija (*strength*, *agility*, umeće sa jednorukim, dvorukim oružjem i strelama...) a osobine se povećavaju nakon što popijete neki od napitaka koje ćete usput sakupljati ili kupovati. Zatim, tu su i razni questovi (zadaci). Međutim, za razliku od **Diabla** i drugih RPG-ova, ovde su oni nezaobilazni, što znači da ih morate preći kako biste napredovali. Usput ćete sakupljati i zlatnike i magične artefakte, i kupovati/prodavati opremu (eto još jednog RPG elementa). Da ne bude sve tako jednostavno, tu su i avanturistički problemi, na malko višem stupnju od konkurencije. Znači, nije samo da ćete tražiti ključeve za određena vrata. Biće tu i malo komplikovanijih zagonetki (upotreba crowbara na kovčegu? Dizanje vrata u vazduh bombom?). Bitka sa protivnicima je urađena baš kao i u **Diablu** (ne zamerite na forsiranju pominjanja ove igre). Znači, krećete se klikom levog, a udarate klikom desnog tastera miša. Na levoj strani ekrana se nalazi model vašeg lika sa šest praznih polja, gde ubacujete oružje (počevši od palice, preko sekire, mačeva, buzdovana, lukova...) i opremu. Borba je lepo animirana, ali je šteta što leševi nestaju nakon vašeg smrtonosnog udarca, pa ne možete šetati okolo i udarati recke na mač dok brojite pale žrtve. Nije i neka mana, priznaćete.



Avantura se odvija na sedam ogromnih lokacija, sa brojnim podekranima. Počinjete u zatvoru, bijete se sa stražarima, tražite način za bekstvo, a onda dolazite u luku gde se ukrcavate na brod za ostrvo. Ubrzo se ispostavlja da je brod uklet, borite se sa zombijima (dok se kapetan odmara u kabini obešen o konopac), stižete u simpatičan gradić... Šta se dalje dešava, otkrite sami (ili mislite o tome). Sve u svemu, biće vam interesantno.

Zvuk je urađen zanimljivo. Atmosferski zvuci (zavisno od lokacije) vas mogu uzbuditi, a može vas uzbuditi i glas Lorreane. Jeste da zvuči priglupo i amaterski (kao da su unajmili prvu lepoticu koja je prošla pored *Target Gamesa* toga dana), ali ima nešto u njemu... Glasovi ostalih aktera i likova kroz igru su na solidnom nivou. Simpatična stvar je što postoji i opcija *Dragonnet*, za igranje u multiplayeru. Tada sva četiri lika (što je maksimalni broj učesnika) mogu sarađivati, ali samo će jedan na kraju biti pobednik. Ako ste se zavetovali da ne izlazite iz vaše sobe dok se ne pojavi **Diablo 2**, onda vas neću terati da dograbite ovo ostvarenje. U suprotnom slučaju, samo napred, ništa ne možete izgubiti... možda samo nekoliko dana i noći.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700



The IgroMe® **80%**

Žanr: RPG

+ lepo, ali...
− ...stiže Diablo 2

Minimum: P133MHz, 32Mb RAM, 650MB HD
Optimum: P200MHz, 64 Mb RAM, 650MB HD

Grafika	75%
Zvuk	81%
Muzika	79%
Igrivost	80%
Atmosfera	80%

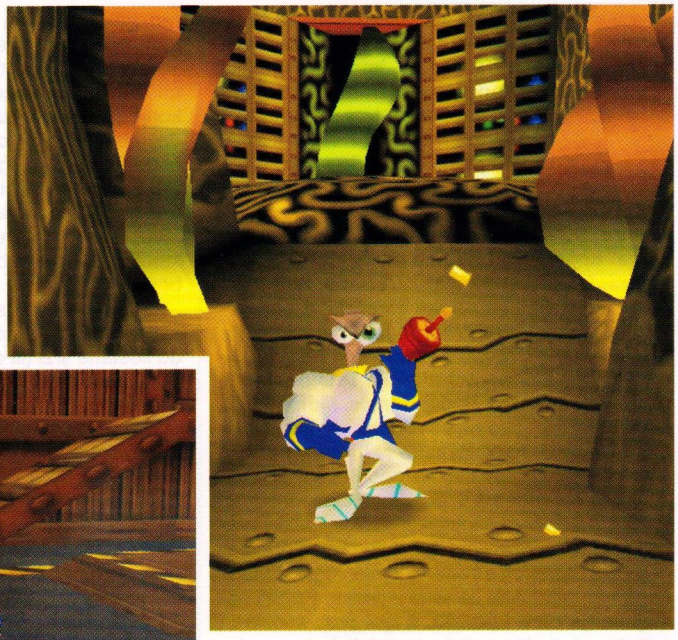
EarthWorm Jim 3D

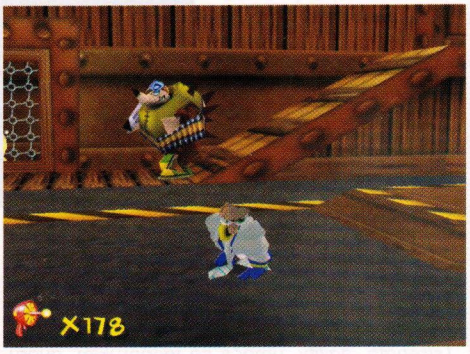
Dušan Zlatković

U prošlom broju "The Gamera" bili ste u mogućnosti da pročitate omanji članak o igrama koje su svojim kvalitetima obeležile minulih godinu dana. Pažljivom čitaocu sigurno nije promakla cifra od 15 kategorija po kojima su igre svrstane, tako da je svaka kategorija u sebi sadržala nekoliko hit naslova istog žanra. Nekome nije promakla ni činjenica da su upravo platformske igre sačinjavale poslednju grupu nominovanih igara, ali ne i bez razloga. Ovaj žanr kompjuterskih igara potpuno je zapao u senku nailaskom aktuelne 3D groznice, pa ma koliko se ostale igre na taj način unapređivale, platforme su nepotrebnim 3D zakomplikovanjem upale u rupu bez dna.

Nastavak čuvene platforme **EarthWorm Jim** dugo je najavljivan kao revolucija po pitanju novih rešenja kombinacije 3D kretanja i stare, dobre atmosfere, odnosno odlike starijih platformskih igara. Međutim, skepsa prisutna prilikom dolaska svake nove platforme ponovo se ispostavila kao ispravna. Džim u 3D ruhu nikako ne podseća na svog starijeg brata, prevashodno po manjku zanimljivosti i zaraznosti, a izrazitu manu predstavlja i loš način kretanja, kao i pojedine tehničke karakteristike.

No, krenimo redom. Za razliku od **Jazza**, **Raymana** itd., novi Džim se u velikoj meri oslanja na interakciju sa drugim likovima, što ponekad zna da bude veoma interesantno. Konverzacije su česte, ali bez uloge u daljem toku igre. Stoga se na njima ne morate preterano zadržavati, mada pojedini dijalozi sadrže izvesnu dozu humora pa su vrlo simpatični. Ovom karakteristikom, **Jim 3D** se razlikuje od klasičnih predstavnika svog žanra, međutim presudnu ulogu u formiranju konačnog suda o ovoj igri čini zanimljiv način izvođenja. Naime, arkadni delovi su prisutni u velikoj meri (što je i očekivano), međutim preskakanja sa platforme na platformu, po kojima je i čitav žanr dobio ime, nisu baš tako česta, a i kada se pojave kao nužna, ona za prosečnog igrača predstavljaju puku formalnost. Jednom rečju, igra ne nudi ništa što bi predstavljalo izazov, pa i da nema mana o kojima ćemo govoriti, vrlo je nezanimljiva i previše laka.





Istina je da vrlina ima poprilično, i da igra sa vizualno-zvučne strane deluje više nego zadovoljavajuće, ali zamerke koje se mogu uputiti dizajnerima su od suštinskog značaja za samu igrivost. Dakle, način kretanja predstavlja najveći problem. Doduše bilo je slučajeva sa sličnim sistemima (npr. igra **Soul Reaver**), mada u slučaju kontrolisanja našeg glavnog junaka ono iritira u još većoj meri. Kao prvo i poslednje, ali u suštini suštinsko, kursorima ne vršite rotaciju lika, već se on direktno kreće u datom smeru. Uz to, kamere koje ga prate više su nego loše. Probajte da zamislite posledicu pritiska strelice na dole, kada ne vidite bukvalno ni delić onoga što se nalazi ispred (odnosno iza) vas. Doduše, postoje opcije za menjanje pogleda, odnosno kamere, koje donekle rešavaju ovaj problem. E, tada već i vidite izvestan prostor oko vas, iako vaš Džim više nije slatka i jednostavna platformica, već pre simulacija lansiranja rakete u vasionu.

Konačno dođosmo i do lepih stvari vezanih za našeg proslavljenog crva, a one su prevashodno tehničke prirode. Grafika je raznobojna, osvežavajuća i prilično precizna. Dočaraće vam atmosferu četiri potpuno različita sveta, od koji svaki sadrži po pet nivoa solidne dužine. Likovi sa kojima ćete se sretati i koji su uglavnom neprijateljski nastrojeni (ukupno 30 različitih zloća) urađeni su detaljno, a može se reći i da poseduju određenu količinu AI-a, jer je njihovo kretanje u potpunosti nepredvidivo. U slučaju manje količine energije, koristiće taktiku skrivanja iza pojedinih objekata, a u određenim situacijama javljaće se u grupama, što može da bude jako neugodno. Muzika zaslužuje isključivo reči hvale, jer u celini odgovara dešavanjima na ekranu. U toku akcionih delova zna da podigne tenziju, a kada su u pitanju čista preskakanja i pronalaženja određenih predmeta deluje podjednako veselo i opuštajuće. Zvuk je sam po sebi dosta lošiji, u potpunosti preuzet od prethodnika, uključujući i simpatične Džimove komentare.

U globalu gledano, ma koliko **Jim 3D** izgledao estetski lepo i simpatično, u celini on ne predstavlja dobru igru. Ponešto jako lepo, ponešto solidno, nekolicina toga nedopustivog i sve u svemu zapisasmo ime prve platforme u 2000. godini bronzanim slovima, u nadi da će još barem dve biti bolje po svakom planu od današnje verzije **EarthWorm Jima**.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® **67%**

Žanr: Platforma

+ Džim u 3D okruženju...
− ... u kome se teško snalazi

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	79%
Zvuk	71%
Muzika	81%
Igrivost	55%
Atmosfera	60%

Nije bitno

koliko je sati...

Bitno je da postoje

dva načina

da ispunite svoje

vreme

BeoTelNet
InfoSky
YUBCNet
Tehnicom
SCNet
VeratNet
NetCentar
SezamPro

gaming cafe

internet cafe

CD ROM Klub

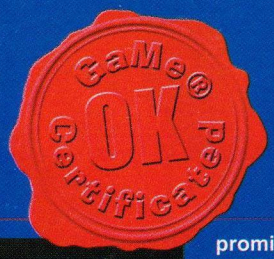
EXTREME ΠΛΑΤΩ

ΞXPLATO.NETΞ

Extreme PLATO,
Tel. 011/185 671, 063/24 25 24,
radno vreme 09-24, ned. 12-24

XPLATO,
Tel. 011/30 30 633, 30 30 634,
radno vreme 09-24, ned. 12-24

BattleZone II



Željko Đurić

Svi poklonici akcionih strategija su sa iščekivanjem dočekali Battle Zone 2. Rodonačelnik ovog žanra, prvi BZ, uneo je pravu pometnju na igračkoj sceni, a od nastavka se iščekivalo da ispravi nedostatke koji su se vremenom iskristalisali. *Activision* nas ni ovoga puta nije razočarao, i mi vam u punom sjaju prezentujemo BZ2.

Priča je ovaj put dosta bolja, i do detalja vam objašnjava posledice svakog vašeg postupka. Sada su isprepletani ljubav i mržnja, rivalstvo i drugarstvo. Dok ste u prethodnom delu igrali kao Amer ili Rus, ovde niste Kinez, već predstavljate zemaljske svemirske snage ujedinjene u borbi protiv vanzemaljaca. I dok vam je cilj obično da pobijete Aliene da biste spasli Zemlju od uništenja, ovde vam je zadatak prozaičniji - ostani živ.

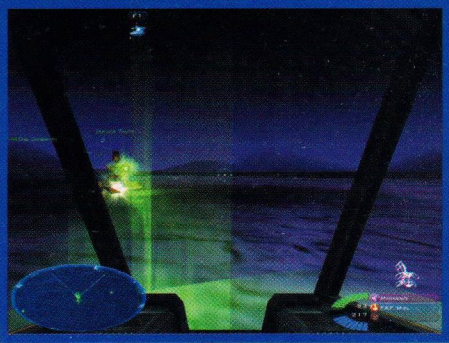
Iako je upravljački interfejs dosta komplikovan, programeri su majstorski odradili posao te vas neosetno uvlače u svet BZ-a. Većina komandi se izvodi preko tastature, dok se ostatak izvršava pomerajima miša. Komande su jednostavne i dobijaju se pritiskom na odgovarajući broj na tastaturi, dok se jedinice pozivaju preko funkcijskih tastera. Ako ste igrali prvi deo, lako ćete se snaći. U protivnom, pažljivo slušajte nadređene, i završite prvih par misija eksperimentišući pomalo, tek da prokljuvite šta čemu služi. Misije se odigravaju u našem sunčevom sistemu, i predstavljaju samo uvod u ono što vam predstoji, a to je šetnja u izvanredno urađenom okruženju brojnih egzotičnih planeta.

Kao što možete videt i, grafika je poboljšana skoro do krajnjih granica mogućnosti današnjih 3D grafičkih akceleratora. Da biste igrali BZ2 u punoj raskoši opcija, biće vam potrebna izuzetna mašina tipa PIII-450 sa TNT2 Ultra (GForce) grafičkom kartom i 128 Mb memorije. Na sreću, i vlasnici slabije opremljenih PC računara će moći da se igraju, mada sa nešto smanjenim detaljima. Ovolika zahtevnost je stvarno opravdana kvalitetom predela koji vam promiču pred očima. Sve je izvrsno nacrtano, a teksture brodova su tako dobre, da često pomislite da ste u realnosti, a ne u kompjuterskoj igri.

Svaka planeta ima drugačiju atmosferu, okoliš i eventualne stanovnike. Postoje padavine, raznovrsna jezera (što od vode, što od tečnog azota) i mnoštvo drugih detalja koji proizvode prelepu sliku na vašem monitoru. Tu su i razni reflektori na letelicama čija je prva namena osvetljavanje terena, ali mogu biti efikasni i u zaslepljavanju protivnika. Najbolje je da eksplozije pogledate jer zavise od prokleto mnogo stvari. Na izgled eksplozije utiče oružje iz koga je ispaljeno, podloga u koju je projektil udario i atmosfera planete. Zvuk je standardno dobar, dok je glas naratora još bolji nego u prethodniku, te vam se koža na vratu prosto ježi od njegovog glasa. Nažalost, ni ovaj put nema ništa od 3D zvuka koji bi vam pomogao u detekciji neprijatelja, ali nešto treba ostaviti i za treći nastavak, zar ne?

Svi strateški elementi iz prvog dela su ostali i u ovom, a neki su i unapređeni. Ponovo ćete moći da izdajete naredbe jedincama, pa će vas one slediti, ići na zadatu poziciju, ili štititi odgovarajući objekat. I dalje imate kontrolu samo nad jednom grupom jedinica, što znači da nećete moći da pravite grupu jedan, dva i tri, da biste onda po potrebi pozivali neku od njih. Gradnja je jedan od osnova napredovanja, pri čemu je osnovna gradivna jedinca BIO-metal odnosno *scrap*. Osnovna jedinica je *Recycler* uz čiju pomoć pravite sve ostale jedinice i građevine. To vam je i prioritetna građevina, pa ju je preporučljivo dobro čuvati. Način korišćenja jedinica je jednostavan i lako razumljiv. U toku igre možete upravljati masom jedinica, počev od običnih skauta, pa preko tenkova do teško oklopljenih golijata.

Sa par eksperimentalnih pokušaja ćete ući u fazon i prirodno napredovati dalje. Od vitalnijih zgrada su prisutni *Armory*, *Factory* i *COM centar*, zanimljiv po tome što nudi pogled iz satelita koji vam daje bolji pregled terena i rasporeda vaših i protivničkih



jedinica. Iz njega možete postavljati *nav beacone*, odnosno check pointe do kojih će se vaše trupe kretati.

Naravno, najviše pažnje je posvećeno borbi. U najvećem broju slučajeva ćete aktivno učestvovati u njoj, sa stalnom opasnošću da poginete i na neslavan način završite misiju. Neke misije su vremenski ograničene, a u nekima ćete morati da čuvate nekog drugog što je definitivno teže nego paziti samo na svoj skafander. Fleksibilnost i ovde dolazi do izražaja, jer u toku borbe možete prelaziti iz vozila u vozilo, koristeći njihove prednosti. Iz prvog dela je ostao snajperski mod, kome je i ovde posvećena dužna pažnja. Ako vam unište vozilo, možete da se katapultirate, i potom gađate mrskog vam neprijatelja uz pomoć snajpera. Jedan precizan hitac je sasvim dovoljan da ubije protivničkog pilota i u najoklopljenijem vozilu, ali ako omašite, jao si ga vama. Naravno, možete i da se ušunjate u protivničku bazu kao pešak, snajperom sredite najoklopljenijeg protivnika u okolini, pa potom uskočite u vozilo i napravite urnebes po Scionskoj bazi. Kada sve lepo ispitate, udaljite se sa lica mesta i pošaljite par nuklearki tamo gde treba.

Prednosti živopisnog terena treba koristiti što više - gađajte protivnike iza brda ili sa neke tačke gde vas ne nalaze njihovi radari. U pomoć će vam dolaziti i bombarderi koji su jako korisni za uništavanje dobro utvrđenih neprijateljskih postrojenja. Stara dobra fora iz prvog dela, gađanje dalekometnim topovima neprijatelja koji nije ni na radaru, ponovo pali, pa to maksimalno upotrebljavajte. Da bi ste igru uspešno igrali, potrebno je još par sitnica sem preciznog oka i hitre ruke. lako je akcenat na borbi, jako je zastupljen i strategijski element. Kao prvo, kada se snabdete sa dovoljno repro materijala, obezbdite svoju bazu. Na početku će poslužiti i obični turreti, dok će vam kasnije itekako pomoći topovske kule, koje su trenutna smrt za sve u dometu. Što pre se bacite na proizvodnju jedinica i napadnite protivnika. Ovde će, za razliku od drugih igara, neprijatelj biti više nego aktivan, pa će vas, u slučaju da sedite skrštenih ruku, prosto obrisati.

Da se igranje ne svede na što bolje opremanje baze i frontalne napade, pobrinuli su se dizajneri. Misije su raznovrsne, sa naglim obrtima gde je potrebno brzo sprovoditi u delo nove zahteve pretpostavljenih. Jedna od zanimljivijih je kada uz pomoć modifikovane snajperske puške kačite tragač na vanzemaljski brod, i prateći ga na taj način otkrijete planetu sa koje su došli vanzemaljci. Zanimljivost se održava i vrlo živom razmenom poruka, koje su često protivrečne i vrlo uznemiravajuće. No, nemojte se obeshrabriti, radite po osećaju i sve će biti u redu.

Svima koji vole napetost i akciju a pri tome im ne smeta i malo strategije, BZ2 nudi neponovljiv užitak igranja. Jedna u potpunosti zaokružena celina sa toliko dobro razrađenih detalja svakako zaslužuje preporuku. Ipak, kao i sve ostale, i ova igra ima svojih mana. Na prvom mestu, tu je linearnost radnje. Glavna prednost real time strategije - neponovljivost trenutka - ovde se gubi, jer su kampanje linearne, i retko kada ste u mogućnosti da ih završite na nekoliko različitih načina. Ako se budemo vodili iskustvom iz prethodnog dela, kada način postoji, ali je totalno uvrnut, što ćete lako zaključiti iz sledećeg primera. Omiljen trenutak iz prvog Battle Zonea mi je bio ulazak u dobro utvrđenu protivničku bazu koja je naizgled imala samo jedan ulaz, dobro obezbeđen gun-towerima, dok se okolo nalazio venac planina. Veštim katapultiranjem se dalo preleteti preko vrhova, upasti u bazu i završiti zadatak. Kampanja ima dosta, i trebaće vam puno vremena da ih sve završite. Jednostavno se opustite i uživajte, a kada stignete do kraja, zovnite par prijatelja i podelite sve čari igranja sa ljudskim protivnikom.

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

THe IgroMe® **87%**

Žanr: Akciona Strategija

+ Očuvana atmosfera prethodnika i bolji scenario

– Linearna priča

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D kartica

Optimum: PIII450MHz, 64 Mb RAM, 3D karta sa 16 Mb

Grafika	90%
Zvuk	75%
Muzika	85%
Igrivost	85%
Atmosfera	92%

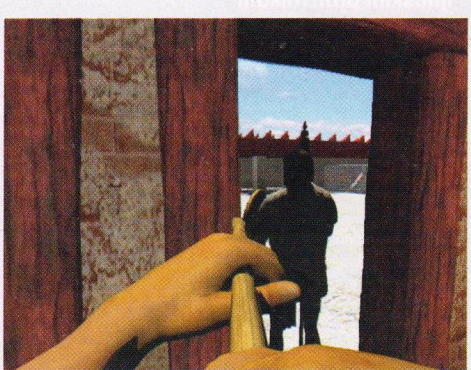
AZTEC

Nikola Dmitrović

Kada bi šefovi firme *Cryo Interactive* bili bikovi u horoskopu, to bi definitivno pojasnilo njihovu izdavačku politiku. Do kraja su uporni i tvrdoglavi sa svojim edukativnim igrama koje obrađuju razne civilizacije kroz istoriju čovečanstva. Već je i vrapcima dosadilo da vireći kroz prozor na monitoru nekog avanturiste ugledaju tako prežvakani i prepoznatljiv sistem igranja i poučne avanturice nekog lika iz prvog lica u renderovanom svetu, kao što je čitaocima The Gamera lepo poznato i objašnjeno u igri Egypt.

Ali upornost se isplati, priznali mi to ili ne. Serija *Cryovih* avantura se nastavlja, i nakon prethodnih naslova koje smo svi mi prostudirali, pa i naučili ponešto (Versailles, Egypt i China) stiže nam i obrada jedne zanimljive civilizacije iz srednje Amerike - Aztec. Ljudi nisu vrapci, pa će se svi oni avanturističko - istorijski zaluđenici uhvatiti u borbu sa još jednim mitskim izazovom, smeštenim u mistično asteško vreme u srcu Amerike. Najbolji primer je autor ovog teskta. Znao je šta disk donosi, znao je da je tu sve novo po starom principu, znao je da će engine biti isti kao i u Egyptu sa obrtom za 360 stepeni i sa povremenim animacijama, ali je jedva čekao da zavrti CD na svom kompjuteru. Ne samo zato što ga je morao opisati, već ga je stvarno želeo proigrati. Taj avanturistički duh je čudo... Ili je možda ipak čudo to što se prave avanture u poslednje vreme broje na prstima jedne ruke (i to ruke troprstog Džeka). Neizbežno je pominjanje Drakule u celoj ovoj priči. Ne zato što se Drakula pojavljuje u ovoj igri, već zato što (a to vam je već poznato) je igra Dracula jako slična Aztecu - slična pre svega po izradi grafike i interfejsu, ali i po umešanim francuskim firmama (*France Telecom Multimedia*). A sad da vidimo šta se dešava u tom asteškom svetu...

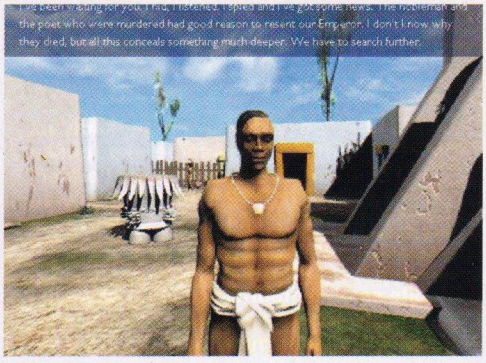
Okrećemo točak prošlosti, i kazaljka se zaustavlja na broju 1517. Uh, kakav živopisni grad se nazire - Tenochtitl'n, koji mi danas znamo kao Meksiko siti. Idemo dalje, posmatramo velelepni dvorac Moktezume Drugog, a onda stižemo do trgovačkog naselja. Veliki broj ljudi sa svih strana se skupio na narodnu pijacu, sunce je vrelo kao nikada... Prelećemo reku i stižemo u seoska naselja. Sve kamene kuće su nekako slične, jedino im se boja vrata razlikuje (onaj koji ih je ofarbao u žuto je baš imao inspiraciju). Hm, čekaj.... kako su mi beše rekli ono ime.. hmmm... Little Serpent! Jeste, Little Serpent je ustvari naš glavni junak, po zanimanju lovac (ako se dobro sećam) trebalo bi da je u nekom od onih sela ispod. Najbolje ćemo se upoznati sa događajima posmatrajući njegove avanture. Pa da ga posetimo, da vidimo šta on radi sada....



"*Upomoć! Pustite me odavde! Hej, ti što gledaš... ti, ti! Oslobodi me iz ovog kaveza, ovi vojnici su me zatvorili ali nisam kriv! Brže, moram dokazati nevinost, moram objasniti...*"

Ups. Izgleda da smo učitali pogrešnu poziciju. Ma čekaj, idemo od početka. Stisni tamo *New Game...*

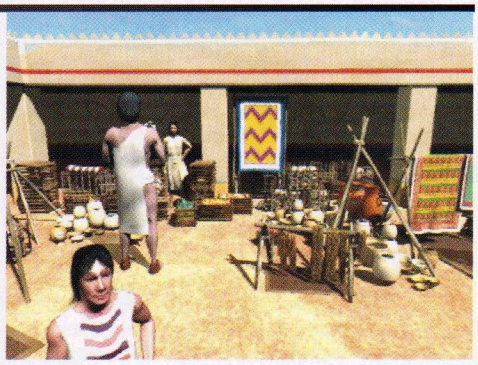
"*Godina je 1517. Ja sam Little Serpent - mladi lovac iz sela sa juga. Danas se desilo nešto što je sve promenilo... Prepodne sam lovio ptice, kao i obično. Međutim, spazio sam u jednom trenutku kako se pred mojim očima bore jedan ugledan plemić i jedan vojnik. Plemić je bio ranjen, i prišao sam mu odmah u pomoć. Nažalost, umro je na mojim rukama. Ostavio mi je poslednje reči koje nisam zaboravio, kao i čudnu ogrlicu. Ali, vojnici koji su se tu našli okriviše mene. Jedva sam im izmakao, izgubivši se u šumi koju sam na sreću poznavao dobro kao i svoju duvaljku za lov, i dotrčao u selo, kući. Sačekala me je tragična vest - roditelji su mi zatvoreni. Ostalo mi je da odem preko reke i saznam koja se to zavera i nesreća spustila u na-*



še carstvo. Hm, ono ime što je plemić spomenuo bi moglo biti prvi pravi trag... Onda su me stražari spazili, ali ja sam ugledao čamac i brzo sam ..." Dobro, dobro, šta si se primio, skrati priču, samo nas je zaplet interesovao za sada. "*Ali, samo da napomenem kako sam hrabro izmakao dok su...*" Dobro, dobro, sada je stvarno dosta - 'ajmo malko o igri.

Inače, interfejs je lepo rešen, malo sređenije nego u Drakuli. Inventar se otvara u donjem delu ekrana (za razliku od zasebnog ekrana kod Drakule) i uglavnom ćete znati kada koji predmet da koristite, jer su problemi sve samo ne komplikovani. Ipak, nisu smorni, pa ćete se zabaviti njihovim rešavanjem, posebno kada malo poodmaknete u igranju, i kada dođu problemi tipa: nabavi sastojke i napravi štit, ili nekakvo matematičko-ekonomsko deljenje carskog novca za tri oblasti po datom principu (ko je shvatio, razumeće, ko nije, razumeće kada stigne do tog dela igre). Ne treba posebno isticati simpatičnu grafiku, koja se apsolutno slobodno rotira, a ne treba zaboraviti ni spomenuti stvarno pregršt likova koji se javljaju (izgubio sam se u brojanju). Tu su i neizbežne čuvene *Cryove* međuanimacije, ali ovaj put su ostale u senci onih iz Drakule.

U igri postoji nekoliko besmislenih nelogičnosti, koji ne utiču toliko na konačni utisak, ali



vas mogu lepo zasmejati. Recimo, ona prva jurnjava sa stražarom je urađena u nekom kvazi poteznom linearnom maniru (šta god to znači) ali nije toliko ni bitno. Sve je, samo ne realna. Ili recimo, na početku vam se obraća seoski doktor koji vam saopštava vest o vašim roditeljima i bodri vas na dalju borbu, i nakon što se ispričate kaže da ga posetite kasnije. Onda, vi lepo se otisnete u beli svet, plovite vodama, boravite na ostrvu, ušunjavate se u zamak, jedva izvlačite živu glavu, saznajete gde su vaši roditelji, sklapate nova prijateljstva, povezujete seriju ubistava, bežite iz zatvora, i šta već drugo, i onda kao dolazite kući za promenu u stilu "Dome slatki dome". Kliknete na doktora kome je već brada porasla a naš lik kaže: "Pa nemam šta novo da mu kažem". Dobro 'ajde, da mu se oprostiti.

Muzika je originalno komponovana, i lepo se uklapa, iako nije ništa spektakularno. Pohvalno je što su korišćeni samo izvorni instrumenti, pa zvuči autentično, iako ponavljanje melodije ume da zaboli. Zvuk je isto tako standardan, glasovi su izgleda povereni programerima, ali sve u svemu nije loše.

Enciklopedija će se stalno provlačiti kroz igru. Veliki broj objekata i likova kroz igru imaju svoje objašnjenje u enciklopediji koja će se otvoriti istoga časa kada kliknete na njih. Saznaćete kakve su ratnike i stražare imali Asteci, nešto o njihovoj religiji, o pismu, muzici, običajima, ali pre svega ćete saznati kako se prelaze avanture, jer je ovo odlična igra za početnike u ovom žanru.

I to bi bilo to, do sledeće avan... "*Ej, gde ćete?!*" Uh, opet ovaj dosadni glavni lik. "*Pa zar nećete propratiti moje avanture do kraja? Zamislite, saznao sam da je kralj...*" Ma dobro, ostavi čitaocima/igračima malo iznenađenja. "*Ali, onda morate čuti kako sam nadmudrio stražara, stojao je ispred, i uzeo sam duvaljku, i onda, nisam hteo da ga ubijem, nego sam...*" U redu! Preterao si! Prekini! Mnogo pričaš, sačuvaj reči za konverzaciju u igri, ima likova za razgovor kol"ko 'oćeš. Zar ne umeš da ćutiš ponekad? "*JA? Da li umem da ćutim?! Pa jednom sam skoro umro od gladi, ali sam ćutao, nisam ni reč progovorio, a jednom sam čak...*"

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

The IgroMe® **80%**

Žanr: Avantura

o1

+ Zanimljivo i jednostavno
− Početnička avantura

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

Grafika	82%
Zvuk	80%
Muzika	75%
Igrivost	74%
Atmosfera	81%

OD 10.12. NA SVAKA 4 KUPLJENA DISKA VREDAN POKLON!!!
POSETITE NAS - ČEKAJU VAS VREDNA IZNENADJENJA!!!
GL SOFT 2000
BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU
SONY
PLAYSTATION :
KONZOLE I OPREMA
NAJVEĆI IZBOR
IGARA
6.-
NA VERBATIM
DISKOVIMA
ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT
PC
IGRE
PROGRAMI
ENCIKLOPEDIJE
FILMOVI...
5.-
ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA
PRESNIMAVANJE
HARDWARE
NOVO!!!
IZRADA MP3 MUZIKE ZA 15 MINUTA
DONESITE SVOJ IZBOR NA DISKETI I
SAČEKAJTE 15 MIN. ZA SVOJ DISK.
KATALOG SA PROGRAMOM MOŽETE
PREUZETI NA NAŠOJ WEB ADRESI.
MP3 MUZIKA:
DOMAĆA
STRANA
NARODNA
KLASIČNA
FILMSKA...
OD 6.-
SVI DISKOVI SE PRODAJU SA LAGERA - BEZ ČEKANJA!!!
VELIKI IZBOR HARDWARE-A ZA PC & SONY PLAYSTATION

King of Dragon Pass

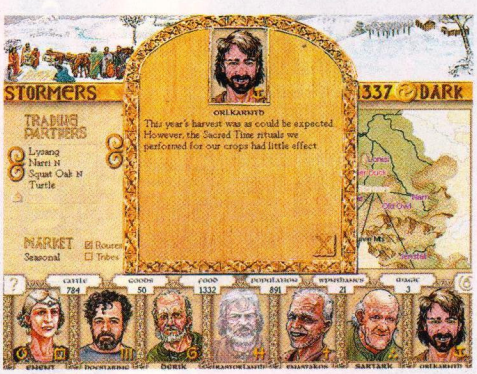
Ranko Trifković

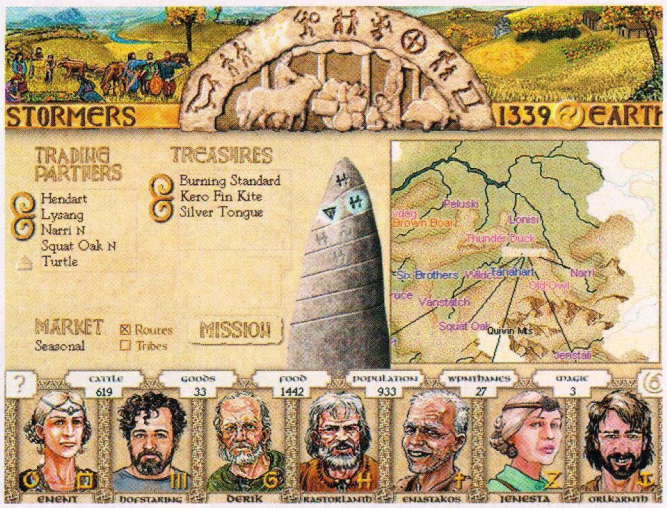
Nekada su programeri kompjuterskih igara bili ograničeni mogućnostima hardvera (čitaj: malih crnih ili sivih kutijica koje su se priključivale na televizor i odazivale se na Speki i Debeljko). Budući da su moći prvih kompjutera bile mizerne, jaka ideja je prodavala igru. Tako su nastale sve ideje koje se i dan danas recikliraju kao našminkane varijante igara koje smo nekada voleli (na primer, **Laser Squad** se pretvorio u **UFO**) . Izuzetak predstavljaju igre poput **Homeworlda** ili **Battlezonea** koje jednostavno nisu bile zamislive sve dok nije proizvedena mašina na kojoj će moći da se pokrenu. Još bolji primer daju igre poput **Urban Chaosa** i **Omikrona** za koje je teško reći u koji žanr spadaju. Međutim, surovi zakoni tržišta i očekivanja igrača da se mogućnosti njihovih skupo plaćenih konfiguracija iskoriste do maksimuma, postavljaju svojevrsne standarde u odnosu na koje se igre dele na dobre, loše i zastarele. Priznajte, brzi ste da osudite svaku igru koja nema glatku animaciju, poligonalnu 3D grafiku i zauzima manje od 650 MB. Čak ni strategijske igre (da ne spominjem menadžerske simulacije) nemaju više opravdanje za "lošu" grafiku.

King of Dragon Pass nema nijednu animaciju. Slike su živopisne, ali potpuno prosečno naslikane. Igra je potpuno statična i odvija se preko niza upravljačkih menija. Muzika pravi dobru atmosferu ali nije remek-delo. Zvukovi, kada ih ima, potpuno su uobičajeni. Pripremite se za iznenađenje:

Iako igra ne ispunjava ni najosnovnije tehničke uslove primerene savremenom tržištu, ima sve ostalo! Ovo neobično delo krase atmosfera, zaraznost, originalnost, dobra ideja, kompleksnost sadržaja i jednostavnost izvođenja. Najbliža definicija žanra bi bila upravljačka simulacija. Dodajte tome da je koproducent igre *Issaries Inc.*, kompanija koja izdaje "Runequest" i jedan od najlepših i najdetaljnijih FRP svetova - Gloranthu. Znači, tu su i elementi fantastike i elementi FRP-a.

Priča vas stavlja u ulogu predvodnika jednog od mnogih klanova Orlanthi naroda, koji su zapravo istorijski Nordijci sa mitologijom nalik na keltsku. Kroz uvodnu priču upoznajete se sa praistorijom vašeg klana. Neki momenti u istoriji su bili odlučujući, kao na primer koje božanstvo je klan najviše poštovao ili kakva mu je tradicija. U odnosu na ponuđene odgovore dobijate ogroman broj kombinacija, tako da svaki klan u igri poseduje jedinstvenu priču, jedinstven šmek. Moguće je sačiniti ponosit ratnički klan, marljivi klan ratara, učeni druidski klan i sve zamislive međukombinacije. Sve pojedinosti o istoriji, računanju vremena, mapama poznatog sveta, zakonima i običajima, date su u odeljku koji se zove *Background*. Savetujem vam da ga pročitate, jer ne samo da će vas osvojiti količinom detalja i uverljivom pričom praćenom lepim slikama, već vas i lakše uvesti u igru. Biće vam mnogo jasnije kakvim to narodom upravljate i kakvi su vam neprijatelji. Kroz celu igru provejava taj osećaj kompletnosti. Jednostavno, za vreme trajanja igre, vi JESTE u tom mitskom svetu, i svaki detalj igre radi u korist tog osećaja.



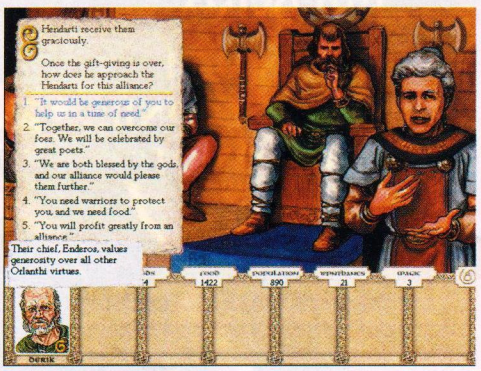


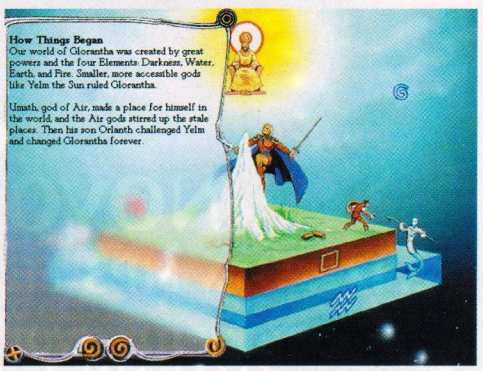
Dakle, u uvodu ste postavili izgled vašeg klana i saznajete da ste se naselili u Dragon Passu, punom plodne zemlje ali i neistraženih tajni i neobičnih suseda. Cilj igre može biti da ojačate klan, oformite pleme (savez klanova) i zadržite primat tokom deset godina (*short game*) ili da postanete kralj Dragon Passa tako što ćete oformiti svoje, a potom ujediniti sva plemena u moćno kraljevstvo.

U toku *Sacred Time* (nešto kao Nova godina) dobijate izveštaj (koliko novih beba, koliko se povećao broj stada itd). Tada dobijate i izometrijski prikaz sela na kome možete pogledati sve ostale podatke koji su vam potrebni za formiranje objektivne slike o stanju vašeg klana. Sledeći korak je određivanje magijske rezerve. Što više stanovnika imate, to je jača magija vašeg klana. U zavisnosti kakva je politika klana (*peace*, *balanced* ili *war*) dobijate mogućnost raspodele. Ukratko, broj i vrsta rituala koji dodelite direktno utiče na aktivnosti klana za datu godinu. Potom prelazite na glavni ekran.

U dnu je sedam glavešina (od tridesetak) koji čine *Ring* ili upravu sela. Od njihovih sposobnosti u šest veština, njihove ličnosti i njihove religije zavise i valjanost i vrsta njihovih saveta. U vrhu ekrana postoji kameni luk na kome su uklesane rune: *Farming* vas prebacuje u režim za određivanje ekonomije sela i podele rada. *Relationships* daje izveštaj o odnosima između klanova, te mogućnost da šaljete poslanika. *Trade* vam nudi najrazličitije varijante ekonomske razmene sa sunarodnicima. *War* ekran podešava odbranu sela i omogućava da pošaljete pljačkaški napad na susede. Clan ekran pruža opciju reorganizovanja klana promene uprave, udovoljavanja plemstvu i regrutovanja novih stanovnika. *Magic* se bavi brojem i veličinom hramova. Da bi se sazidali hram, potrebno je dobiti milost božanstva. To vam otkriva neki od rituala koji, ako se izgradi hram, donose stalnu korist vašem selu. *Map* ne samo da otvara pregled okoline već omogućava da istražujete nove predele i time otkrivate mnoge tajne, magijske predmete ili čudne nove saveznike. Background smo već opisali, a *Saga* celu vašu partiju beleži u obliku priče koja se razvija.

Ostvarivaćete vaše planove kroz pet godišnjih doba. Na događaje reagujete u *Event* ekranu u kome se u priči i slici pred vas postavljaju pitanja od interesa za klan. Baza događaja je velika, a odgovori se temelje na osobinama vašeg klana, tako da zavise od partije do partije. Takođe, imajte u vidu da je igra veoma duga i kompleksna. Sva dela i odluke koje donesete pokazaće se u svom punom značenju tek kroz izvesno vreme. Na primer, predlog vašeg saveznika da opljačkate suseda može se učiniti dobrim danas, ali kada za dve sezone budete morali da udate jednu od svojih plemkinja za ratnika iz plemena koje ste napali, razmislićete dvaput pre nego što donesete sledeću odluku. Odlučivanje je dodatno otežano potrebom da se u obzir, pored trenutnih i dugoročnih interesa klana, uzmu i zakon, pravda, običaji i bogovi.





Ranko Trifković ✍

U stremljenju za krunom Dragon Passa, provešćete mnogo sati zabave. Ako ste ljubitelj fantastike, strategija ili menadžerskih simulacija nemojte propustiti ovu igru. Tehnički nedostaci ove igre potpuno su zanemarljivi u odnosu na divnu atmosferu koju ona donosi, a kao dodatna prednost, ova igra od ciglo 450MB može da se igra i direktno sa diska.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® **72%**

Žanr: Upravljačka simulacija

+ Nelinearnost

– Tahnički nedostatci

Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 32 Mb RAM

Grafika	70%
Zvuk	40%
Muzika	85%
Igrivost	70%
Atmosfera	85%

SONY PLAYSTATION
(sa čipom za PAL/NTSC)
ORIGINAL DUAL SHOCK DŽOJSTIK

245 !!!

MEMORIJA	12
ORIG. DUAL SHOCK	50
KOPIJA DUAL SHOCK	35
KOPIJA STAND. DŽOJ.	12
N-PAL KONVERTOR	25
VOLAN	130
PIŠTOLJ	60
ADAPTER ZA 4 IGRAČA	50

KOPIJE IGARA NA
VERBATIM DISKOVIMA
1 - 5 - 4 DM
6 - 10 - 3.5 DM
11 - 20 - 3 DM

SEGA DREAMCAST

499 !!!

VISUAL MEM. CARD
FIGHTING FORCE 2
SEGA RALLY 2
SEGA BASSS FISHING
READY TO RUMBLE
SONIC ADVENTURE
WIDE WORLD SOCCER
I JOŠ MNOGO NOVIH

Dreamcast™

NUŠIĆEVA 3 IIsprat levo
011/322-76-01
011/334-04-04

The Sims

Aleksandar Vuletić

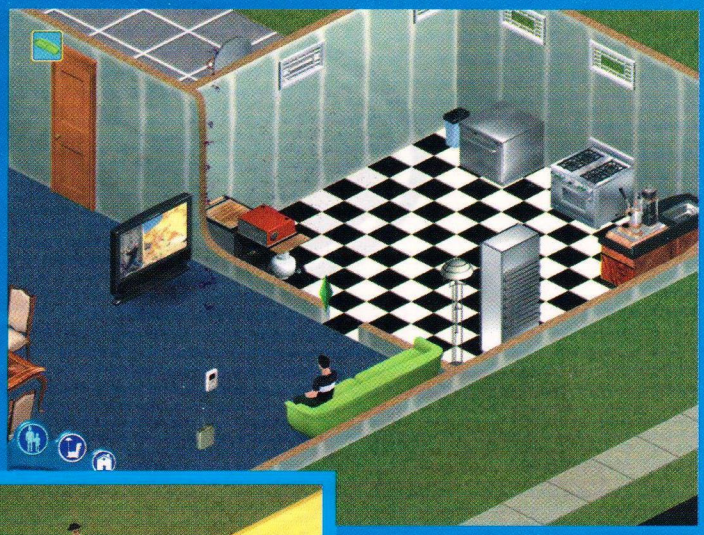
Za firmu *Maxis* karakterističan prefix Sim (Sim City, Sim Theme Park...) je ovaj put postao ime igre sam za sebe. Samo, sada se radi o upravljanju životima članova porodice, znači, igra bi po nekakvom pravilu trebalo da se zove SimFamily. Ipak, obzirom na to da se stanovnici grada zovu Simovi, ime igre nije bez značenja. The Sims je zasnovan na ideji Vila Rajta koju je zamislio odmah posle završetka Sim Cityja 2000. Ovo je jedna od retkih igrara čija je osnovna tema problematika međuljudskih odnosa (postoje samo dva prethodnika iole vredna spomena - Trust i Betreyal, poznatiji kao Siboot).

Na početku dobijate 20.000 sim dolara i mogućnost da napravite novu porodicu ili da jednostavno izaberete neku već postojeću. Isto važi i za kuće - za useljenje možete koristiti već sagrađenu, ili napraviti novu. Onda radite ono što biste i u stvarnosti radili da se uselite u novu kuću (kupovina nameštaja, na primer). Svakog jutra vam ispred vrata ostavljaju novine koje su vam za početak najbitnije, jer ćete preko njih naći posao i tu igra stvarno počinje.

Svaki dan, sat vremena pre početka posla, po vas dolaze službena kola. Vaš napredak na poslu zavisi pre svega od vašeg raspoloženja, na koje utiče nekoliko aspekata: glad, udobnost, higijena, fiziološke potrebe, energija, druženje, prostor i zabava. Kada se potenciometar na skalama, koje postoje za svaki od ovih aspekata, približi nuli, ukupno raspoloženje opada. Ovo rezultuje smanjenjem radne sposobnosti, želje za razgovorom (kada ste neraspoloženi, od opcija imate samo *talk* i *ask to leave*, a kada ste puni energije, tu su i *compliment*, *joke*, *tickle* pa čak i *flirt*). Najbitnije je održavati komfor i energiju, što znači da kada se neko vrati sa posla treba da ga strpate u fotelju ili u krevet kako bi se odmorio. Ako zapostavite nekog od članova porodice, on će verovatno raditi ono što voli, što ne nažalost ne podrazumeva održavanje lične higijene i obavljanje fizioloških potreba, pa će se usmrdeti i niko neće hteti da priča sa njim.

Pri kreiranju novih porodica svaki član ima pet personalnih atributa (*outgoing*, *neat*, *active*, *playful* i *nice*) koji veoma utiču na stil ponašanja likova u igri. Takođe, svaki Sim ima i šest atributa koji se uče u toku igre (*charisma*, *cooking*, *mechanical*, *body*, *logic* i *creativity*) što već podseća na RPG. Ovih šest ćete morati da učite ako želite da ih razvijate (npr; ako ste vojnik morate da bildujete, a ako hoćete da budete oficir već morate da imate dobar body plus logic i creativity). Kod kreiranja novog lika možete birati po 20 lica i po 20 modela za svaki pol.

Cilj ove igre je osnovati porodicu i ne postoji pogrešan način za to, jer igra nije linearna i nema kraj. Stepen realističnosti je visok u sasvim dovoljnoj meri da se The Sims može uporediti sa životom prosečnog čoveka (mnogo jaka stvar za mame ako ne znaju kako da prete deci kad neće da uče), jer ako ostavite nekog člana porodice samog, on će upaliti TV ili će igrati pored kasetofona, a ako



ga ostavite sa nekom osobom pričaće sa njom. Odgovorni u *Maxisu* se nisu zaustavili samo na tome - kada pažljivo slušate dva lika dok pričaju, čućete nešto što liči na mrmljanje na španskom jeziku, ali kada ne obraćate pažnju, to mrmljanje se pretvara u razgovor u pozadini, nešto slično žamoru u prilično popunjenom kafiću. Dok Simovi razmišljaju šta će sledeće reći, čućete "Hmmm...", kada se iseku spremajući ručak - jaukanje, a posle dobre šale, naravno, pucanje od smeha. Zvuci WC šolja, aparata za kafu i crtaća na TV-u zvuče jako realistično. Muzika je lagana i opušta u trenucima nerviranja.

Sa članovima porodice možete raditi šta god hoćete, znači, možete ih maltretirati do neke određene granice kada će prestati da vas slušaju i rade ono što im se ne dopada. Uniforma na poslu (pod uslovom da je imate) će se menjati paralelno sa unapređenjem, a isto to se dešava i sa radnim vremenom. Posle dužeg poznanstva sa osobom suprotnom pola, možete je zaprositi, i ako pristane, venčati se. Posle kraćeg života udvoje, dobićete poziv od komanije za usvajanje beba, i ako odgovorite pozitivno, beba će se pojaviti na za nju najpogodnijem mestu u kući. Kao što to obično biva, najviše problema sa njom ćete imati dok ne poraste jer je morate hraniti, morate joj pevati i igrati se sa njom, pa je najbolje da to ostavite ženi (ako na svaki zvuk iz dečije sobe budete skakali iz kreveta, bićete umorni i nesposobni za posao). Ako ne budete brinuli o bebi, komšije će vas prijaviti kompaniji za usvajanje.

Ukoliko porodica ima samo jednog člana (nagradno pitanje: da li porodica može imati samo jednog člana?) dosta ga je teško voditi jer će on sam raditi ceo posao, pa je zato najbolje napraviti mu i jednog cimera (pa dok se jedan odmara drugi može da radi). Kada Sim menja odeću nema dosadnog presvlačenja, nego Sim skoči u vis, napravi ceo krug i obučen je u novu odeću. Kada lik ide na kupanje, preko njega se pojavi providni prozorčić u smanjenoj rezoluciji tako da nećete videti ništa (eto malog razočarenja). Kad smo već kod presvlačenja, postoji orman iz koga možete uzimati odeću po želji. Svako odelo je urađeno sa mnogo detalja, recimo, uniforma sa značkom ili kockice na košuljama, a čak se i pertle vide. U slučaju da pozovete goste (najverovatnije preko telefona), možete im spremiti večeru i time ojačati prijateljstvo (svaki sledeći put će doći sa poklonom). Možete zaposliti spremačicu koja će dolaziti svaki dan u isto vreme (plaća se na sat i jeftino je), a možete unajmiti i baštovana koji se pojavljuje na svaka tri dana. Ako vam se nešto u kući pokvari, pozovite majstora i on će popraviti i to, i sve ostalo što mu se učini pokvarenim, što će, naravno, papreno naplatiti.

Da bi vaš Sim bio srećan, morate ispuniti nekoliko zahteva. Mora da da se zabavlja, da se odmara, da bude sit i da se socijalizuje. Ako mu nedostaje nešto od tih stvari, pada u depresiju i odbija skoro sve vaše naredbe. Kada zaposlite Sima, donosiće platu kući svaki dan. Logično, što više novca ima, skuplje stvari može da kupi, a skuplje stvari omogućavaju bolji život. Tako su fotelje kvalitetnije i kreveti udobniji, pa se energija vašeg Sima povećava svaki put kada se odmara u njima. Sa boljim frižiderima, boljim šporetima i kafe aparatima će istovremeno praviti lepšu hranu i razvijati tehnologiju kuvanja. Simovi vole velike sobe sa puno prozora, slika i skulptura, i život u takvim prostorijama utiče na njihovo raspoloženje, tako da je bolje da im udovoljite. Možete im kupiti šah koji služi za razonodu i razvijanje sposobnosti za logičko razmišljanje. Desiće vam se da lopov uđe u kuću i ukrade najvrednije stvari, a ako stignete da se probudite i pozovete policiju vaše stvari će biti nađene i vraćene (možete ugraditi i alarm opremljen kamerom, koji, kada primeti lopova odmah sam okrene policiju - malo je skuplji al' je vredan, verujte mi). Ukoliko vam se nešto u kući zapali, možete sami da gasite (pa da ugasite za pola sata i da plačete na zgarištu) ili da zovnete vatrogasce (i za ovo postoji lakši način - kupovina detektora dima koji odmah kontaktira vatrogasce).

Kao što se vidi iz priloženog, sve je urađeno do poslednjeg detalja - od 3D modela do stvari koje možete kupiti. Nove modele možete skinuti za *Maxisovog* web sajta ili sa adrese koja je objavljena na kraju teksta. Zbog ovakve detaljnosti, rezolucija ne može ići ispod 800x600. Engine je jako dobar i sve u igri je 3D. Pogled na vaše ljubimce može biti iz četiri različita ugla, sa mogućnošću zumiranja.

Najmanje što možete da uradite je da probate ovu igru, jer je svako od nas bar jednom poželeo da upravlja svojim malim svetom.

CD smo dobili ljubaznošću
CD kluba CITADEL 011/451-160

The IgroMe® **90%**

Žanr: Upravljačka simulacija

+ Ideja, originalnost
− Malo toga

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

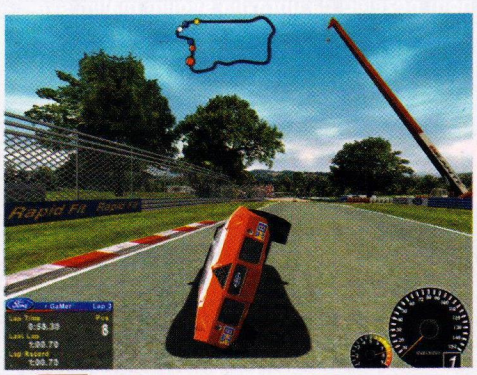
Grafika	91%
Zvuk	87%
Muzika	84%
Igrivost	92%
Atmosfera	93%

Marko Cilić

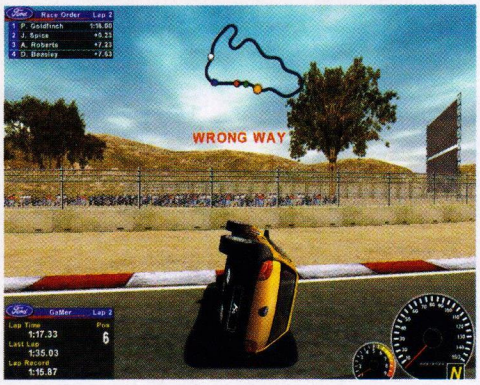
Ford RACING

Prošle godine su *Electronic Artsov* Sport Cars GT **i** *Codemastersova* TOCA 2 **doneli ogromnu popularnost simulacijama vožnje sportskih automobila. Poučeni time, momci (a možda i devojke) iz** *Empire Interactive* **su u saradnji sa "Fordom" izbacili jednu takvu simulaciju vožnje. Kao što i samo ime govori, u centru pažnje se Fordovi automobili, i to sportske verzije sa friziranim motorima. Ostaje samo pitanje da li je kompanija "Ford" izabrala pravu kuću da razvije igru dostojnu njenog imena. Ford Racing definitivno ima veliki potencijal, ali je kvalitet igre u mnogome umanjen traljavom realizacijom.**

Na početku (ali tek pošto vas prepadnu užasno dizajnirani meniji) možete izabrati da vozite samo jednu trku (*quick race*) ili da gradite karijeru slavnog automobiliste (*career mode*). Nekome će možda zasmetati što je u igri moguće voziti samo "Fordove" automobile i uplašiti se da ih možda nije premalo. Ipak, razloga sa strah nema, jer je broj ponuđenih više nego dovoljan. U quick race modu moguće je voziti Ford Ka, Escort, kao i džipove F-150 i Explorer. U career modu je pored Ka i Escorta moguće voziti i Fiestu, Pumu, Focusa, Mondea, Mustanga, Cougara (za ovaj nikada nisam čuo), Taurusa i automobil koji je još uvek u fazi razvoja - GT90. Automobili su podeljeni i po godištima proizvodnje. Tako u quick race modu možete voziti Ford Explorer iz '97 i '98 godine (isti slučaj je i sa ostala tri automobila). Veoma pozitivna stvar je što su automobili različitog godišta različito ofarbani, tako da se neće desiti da stalno vozite auto iste boje. U career modu stvari su nešto drugačije. Na početku možete izabrati Ka '97 i započnete vašu borbu za slavu. Može se voziti šampionat klase ili "otvoreni" šampionat gde ćete voziti protiv automobila koji uglavnom nisu iz vaše klase. Ako pobedite u šampionatu, kao nagradu dobijate novija kola i ako ste uspešni (stalno pobeđujete) možete dogurati do takmičenja višeg ranga. Trke se voze na pet staza, s tim što dužina staze nije ista za sve automobile. Tako ćete Mondea voziti na mnogo dužim stazama nego onim za Fiestu.



Sve je ovo lepo zamišljeno ali... kada konačno počnete trku sledi razočarenje. Upravljanje vašim ljubimcem je više nego teško. Kao prvo, ponekad je veoma osetljiv na komande, pa se nemojte iznenaditi ako se i na pokušaj blagog zaokreta vaš auto okrene za 180 stepeni. Ako ste na pravcu nemojte ni slučajno dirati kursore (dugmiće na joypadu ili na čemu već igrate) jer ćete verovatno izleteti sa staze. Tako je na pravcima, a kako je tek u krivinama? Zaista je preteško da u jednom krugu u nekoj krivini ne izletite sa staze. Ovo se ne dešava samo zbog prevelike osetljivosti vašeg vozila na komande već i zato što ne možete u isto vreme držati gas i kočnicu. Znači, kada hoćete da zakočite morate pustiti gas i stisnuti kočnicu, što je moguće izvesti volanom (ili u pravom autu) ali ako igrate preko tastature ili joysticka/joy pada vrlo je teško navići se na to. Problem je i to što kočenje ima nepredvidive rezultate, nekada će vas samo usporiti a nekada okrenuti auto i izbaciti sa staze. AI vaših protivnika je... koji AI? Oni nemaju AI. Jednostavno, ostali automobili idu prema unapred zacrtanoj putanji i sa nje ih ništa ne može pomeriti. Dešava se da u nedostatku prostora za preticanje (ulazu u krivinu ili nešto slično) da vas udare otpozadi, jer za njih kočnica ne postoji. Tu se javlja još jedan problem, vaši protivnici su bukvalno (!) nepogrešivi, a vi ćete stalno završavati u travi ili pesku. Sa obzirom na sve ovo veoma je teško zadržati čelnu (ili bilo koju drugu) poziciju, a i najmanja greška će vas spustiti nekoliko mesta niže. Kada vas neki protivnik udari, garantovano izlećete sa staze, ali kada vi udarite njega, čak i pri brzini od preko 150 km/h njemu neće faliti baš ništa (a vi ćete verovatno opet izleteti sa staze). Kada smo već kod sudara, eto još jedne velike mane. Nema apsolutno nikakve detekcije sudara, a čak se ni u menijima ne nalazi opcija kojim bi se ona uključila. Ovo je zaista ogroman minus, jer je većina simulacija vožnje u proteklih godinu dana imale veoma dobru detekciju sudara. Oko grafike su se programeri najviše potrudili pa je ista i najsvetlija tačka cele igre. Modeli automobila su zaista maestralno urađeni. Teksture na automobilima su takođe veoma visokog kvaliteta. Sama staza (asfaltna podloga) je u grafičkom pogledu urađena bolje nego u bilo kojoj drugoj simulaciji vožnje, isti slučaj je i sa travom. Ipak to ne doprinosi osećaju brzine, štaviše u većini slučajeva vi ni ne osećate da idete 250kmh. Najgora situacija je kada izletite sa staze i vaš brzinomer pokazuje da brzina opada, ali vi nemate taj osećaj. Muzika je veoma dobra, u techno fazonu, i teraće vas da uvek stisnete papučicu (ovaj, mislio sam taster) gasa "do daske". Sa druge strane zvučni efekti su dosta loši. Naime, svi automobili imaju potpuno identičan zvuk motora. Tome bi se nekako i progledalo kroz prste da taj zvuk nije jednoličan - nema nikakve razlike da li vozite na 9000 ili 2000 obrtaja u minutu. Razlika u zvuku motora se primećuje tek kada vozite ispod 50 km/h, sve iznad toga daje isti, monoton zvuk. Prilično može da iznervira što i najmanji trzaj vozila u neku stranu rezultuje škripom guma. Još jedan nedostatak je što nema multiplayer opcije. Treba napomenuti i odličan replay trke, koji možete snimiti i potom ponovo odhledati preko *replay theatrea*.



Da su se programeri samo malo više potrudili i malo više radili na AI-ju, uradili detekciju sudara i ispravili još neke sitne nedostatke, ovo bi bila jedna od najboljih simulacija vožnji. Ipak, odlična grafika i veoma dobra muzika nisu dobro propraćeni pa je **Ford Racing** samo (pod) prosečno ostvarenje. **Sport Cars GT** i **TOCA 2** su i dalje vladari na polju simulacija vožnji, a nama ostaje da čekamo neki naslov koji će ih skinuti sa trona.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® **65%**

Žanr: Simulacija vožnje

+ Odlična grafika
- Nema detekcije sudara

Minimum: P233MHz. 32Mb RAM. SVGA kartica
Optimum: PII366MHz. 64 Mb RAM. 3D kartica

Grafika	85%
Zvuk	51%
Muzika	79%
Igrivost	53%
Atmosfera	63%

PC CD ROM

- Prodaja CD naslova
- PC CD Klub
- SONY CD Klub
- MP3 muzika
- DVD filmovi

PRODAJA SA LAGERA
80 din.

VELEPRODAJA
SNIMLJENIH PC CD-ROM NASLOVA
3.-

PlayStation™
PRODAJA I RENTIRANJE
IGARA ZA
SONY PLAYSTATION

u korak sa tehnologijom™

* Genius Flight 2000 F23 Digital Joystick	50.-
* Genius Max Fighter F31D Joystick	90.-
* Genius Flight 2000 F12 Joystick	20.-
* Genius MAXFIRE G07 Joypad	25.-
* Genius MAXFIRE G08 Joypad	30.-
* Genius EASYSCROLL mouse	45.-
* Genius EASY mouse	10.-

VOLANI ZA PC

design by CREARO

microcom group

11070 Novi Beograd
Milentija Popovića 32a
Tel: 011/311-52-69

e-mail: microcom@ptt.yu
http://come.to/microcomnet
(micro**com** je nekadašnji ESPRO Novi Beograd)

FA Premier League Football Manager 2000

Menadžerske simulacije su na našim prostorima uvek imale solidnu popularnsot, jer naši ljudi mnogo vole da pokažu kako su bolji od nekog tamo Aleksa Fergusona, Gulita, Vialija i da su sposobni da upravljaju nekim velikim timom. Za novi izazov domaćim virtualnim menadžerima pobrinuo se *EA Sports* koji nastavlja sa svojim 2000 serijalom. Posle standardnih FIFA, NBA i NHL izdanja *EA* proširuje svoju ponudu naslova za 2000. godinu FA Premier League Football Managerom 2000, **koji predstavlja glavnog konkurenta *Eidosovom*** Championship Managerom 3. **Dok je** CM3 **predstavnik stare garde menadžerskih simulacija bez neke posebne grafike, ovaj menadžer koristi mogućnosti 3D kartica pri pokušaju što vernijeg prikaza događaja na terenu.**

Kada startujete igru, dočekaće vas lepa uvodna animacija u stilu džinglova koji se mogu videti na televiziji u raznim pregledima Premier lige. Osnovni meni nudi standardne opcije za početak igre u single i multiplayer modu. Pri odabiru opcije *Start new game* biće vam ponuđen kompletan izbor klubova sa Ostrva, od konferencija pa do Premier lige. Interesantno je da pri odabiru multiplayer igre, možete izabrati bilo koji klub iz italijanske, španske, nemačke, francuske, holandske i škotske lige iako je ovo premier league menadžer. Posle izbora tima kojim želite upravljati, pojaviće se ekran sa spiskom igrača iz prvog i rezervnog tima. Na spisku, pored imena, brojeva dresova, nalaze se i ostale važne informacije o trenutnoj spremnosti, ukupnoj veštini, formi i evenutalnoj kazni igrača. Opcije za kontrolisanje kluba (ne samo tima) su podeljene u dve osnovne grupe (treniranje i biznis) i one pružaju maksimalnu kontrolu svih stavki kojim mora da se bavi jedan menadžer u engleskoj (a i bilo kojoj drugoj) ligi. Da bi se vaš tim uspešno takmičio (i da ne biste dobili otkaz), potrebno je odabrati pravu taktiku, stil igre sa i bez lopte itd. Svaki igrač ima svoje karakteristike i može uspešno igrati samo određene pozicije tako da o tome treba voditi računa pri kreiranju taktike. Sposobnosti igrača se ogledaju u nizu ocena (ukupno 17), od snage i brzine do preciznosti šuta i otpornosti na povrede. Te ocene ćete moći da vidite samo za vaše igrače, dok ostali imaju date karakterstike u četiri kratke crte. Da bi ste videli detalje ocene za nekog igrača, morate poslati skauta da ga pogleda. Svi fudbaleri mogu povećati svoje karakteristike kroz uspešan trening, a naročito snagu, izdržljivost i tehniku. Najzanimljiviji deo svakog fudbalskog menadžera predstavljaju transferi, pojačavanje svog tima svetskim, poznatim imenima. Pretraga se može vršiti na više načina: preko transfer liste, preko skauta, kucanjem ključne reči za pretragu itd. Za svakog dobrog igrača (*Skill* preko 80) mora se dobrano odrešiti kesa, a vaš budžet je ograničen od strane Odbora i ne možete ga menjati. Čak i ako imate dovoljno para i klub hoće da vam ga proda, igraču morate ponuditi što bolje uslove da biste ga privoleli da obuče dres vašeg kluba. Ako ste kratki sa lovom uvek možete potražiti igrača u vašem podmlatku i od nekog pokušati da stvorite novu zvezdu. Novac za transfere, plate igrača i osoblja kluba dobijate od sponzora, sezonskih i običnih karata, prodajom raznih sportskih rekvizita sa amblemom vašeg kluba itd. Tu imate potpunu kontrolu. Cene karata se mogu menjati i u zavisnosti od uspešnosti vaše ekipe. Imaćete više fanova na tribinama i privlačićete bolje tj. bogatije sponzore (nemojte preterivati sa cenom jer će tribine biti kao u našoj ligi). Možete poboljšavati infrastrukturu vašeg stadionskog kompleksa građenjem raznih prodavnica, hotela za navijače, bolnica za vaše igrače (da se brže oporave) čime ćete povećati popularnost kod fanova, a samim tim i profit.

Kada posle svih podešavanja napokon krenete u odigravanje meča, isti možete pratiti na više načina: u 3D (ceo meč), brzi 2D pregled događaja sa najzanimljivijim trenucima u 3D ili videti samo krajnji rezultat utakmice sa mogućnošću reprize najboljih momenata. Dok pratite vašu utakmicu na ekranu će biti prikazani trenutni rezultati ostalih koje se odigravaju u isto vreme, procenat posedovanja lopte u zadnjih pet minuta kao i dinamička tabela koja se menja pri svakoj promeni rezultata. Sam 3D engine koji igra koristi je baziran na **FIFA** serijalu i može se prepoznati po pokretima igrača kad ih sudija počasti nekim kartonom i sl., ali su teksture malo slabijeg kvaliteta, a igrači su urađeni sa nešto manje detalja. To ne smeta mnogo, jer je ovo ipak menadžerska simulacija. Ono što smeta jeste jako loše urađena interpretacija utakmice na terenu. Gol će se retko postići iz neke normalne situacije sem iz penala i slobodnog udarca (Siniša, Siniša!!!), već će gotovo svaki put golmanu lopta proći kroz ruke. Dešava se da igrač dribla pola sata u protivničkom kaznenom, izvrti celu odbranu i golmana i onda pred praznim golom vrati loptu nekom svom igraču na sredini ili je pak ispuca daleko pored gola(!?!). Takvih i sličnih situacija ima dosta, što može da bude jako loše po nervni sistem menadžera, tako da je bolje preći na neki od bržih prikaza utakmice. Proračuni odigranih mečava se odvijaju znatno brže nego u **CM3** tako da nema dugog čekanja između kola, ali to samo znači da su proračuni nešto manje kompleksni nego u **CM3**. Muzika koja prati igru je svedena na jednu melodiju u nekom techno maniru i brzo počinje da iritira, tako da je najbolje isključiti istu. Samo akciju pri gledanju utakmice prati huka navijača i standardni FIFA komentatori (Endi Grej) koji solidno i u svom stilu obavljaju posao.

FA Premier League Football Manager 2000 je razočarao na polju grafike, jer sa podrškom za 3D akceleraciju grafika bi trebalo da bude znatno bolja (za one koji nemaju 3D kartu tu je softverski rendering).Ipak, to je solidno ostvarenje koje konkuriše za sam vrh na polju fudbalskih menadžera. Ne treba previše zameriti na grafici, jer atmosfera je dobra (naročito u više igrača) a obilje opcija i mogućnost kontrolisanja svakog dela fudbalskog biznisa će privući sve one koji igraju **CM3**, a i ostale ljubitelje ovog tipa igara.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

THe IgroMe®

Žanr: Fudbalski Menadžer

+ Obilje opcija
− Slaba 3D grafika

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D kartica

71%

Grafika	67%
Zvuk	78%
Muzika	20%
Igrivost	82%
Atmosfera	90%

ChampionShip Manager Season 99/00

Dušan Zlatković

Tek što je počela dvehiljadita godina, a evo nama novog Championship Managera. **Svaki stariji i iskusniji igrač dobro je upoznat sa bogatim istorijatom i popularnošću koji su krasili ovaj serijal pre nekoliko godina. I dan danas, on je popularan, vrlo rado igran, a zadržao je i karakter najsveobuhvatnijeg fudbalskog menadžera. Ali, dokle bez inovacija? Naime, novi** CM **karakterišu sve dobre, odnosno loše osobine prethodnika, pri čemu su uneti novi sastavi timova, a dodato je i nekoliko čisto estetskih detalja. Zato sa potpunom slobodom ovaj naslov možemo svrstati u kategoriju data-diskova.**

Pa, da se prisetimo osnova igre. Ono što od davnina dominira je mnoštvo tačnih, a često i nepotrebnih statističkih podataka, kao i na trenutke velika sporost pri učitavanju. Postoji mnoštvo liga, od kojih je većina skoro potpuno ravnopravna po pitanju izvršenih transfera, imena fudbalera i td.. U igri ne postoji odabir poslova kojima ćete se baviti, već je sve u vašim rukama. Treninzi, zapošljavanje osoblja (pomoćnih trenera, skauta i sl.), vođenje podmlatka, finansije i slično, samo su neke od vaših budućih zanimacija. O grafici i muzici teško je govoriti, jer gotovo i da ne postoje (nikada nisu ni postojale). Grafiku sačinjavaju grbovi timova ili lepe pozadine (slike igrača, trenera, isečci iz čuvenih fudbalskih utakmica). Meč se prati isključivo preko poruka koje svedoče o zbivanjima na terenu. Moguće je voditi i nacionalnu selekciju, a takođe i upravljati sa četiri različite ekipe odjednom (ukoliko imate 64 MB RAM memorije).

Sastavi timova datiraju sa početka decembra prošle godine. Taktika, kvalitet igre i ostali bitni elementi za uspeh jednog tima su verodostojno odrađeni. Ako ništa drugo, za novi **CM** se može reći da je "pametniji" od prethodnika. U toku utakmice, trener suparničke ekipe biće više nego aktivan, jer će u zavisnosti od rezultata vršiti različite strateške zahvate i izmene. Klubovi će biti jako uporni ukoliko žele da nekog fudbalera iz vaših redova vide među svojim. Stoga je vaš posao ovoga puta teži nego ikad. O broju poruka koje vam stižu može sanjati i sam Minimaks. Dakle, ukoliko spadate u grupu fudbalskih zaluđenika, ukoliko ste skloni odlasku u kladionice, ovaj menadžer predstavlja pravo rešenje za vas. U suprotnom, odigrajte **FIFA** ili odgledajte utakmicu na televiziji.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® — **73%**

Žanr: Menadžerska simulacija fudbala

+ Statistički podaci
− Nema ni jedne novosti

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, SVGA kartica

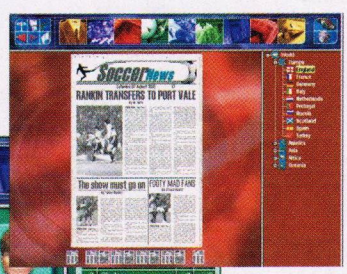
Grafika	60%
Zvuk	64%
Muzika	0%
Igrivost	81%
Atmosfera	80%

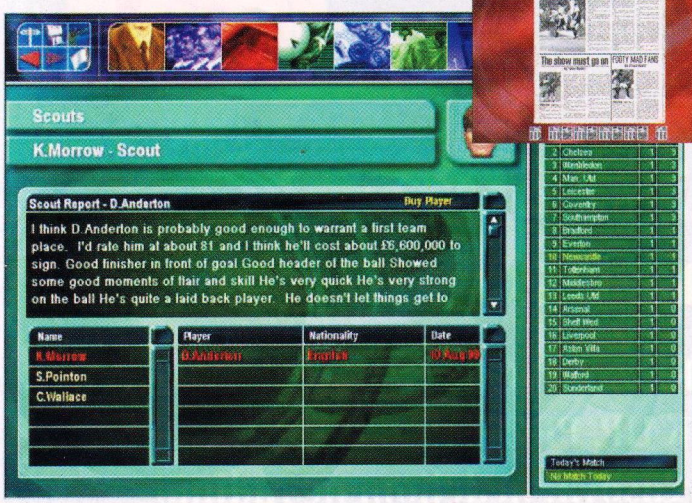
Football World Manager 2000

Petar Nogo

Tromeč ne bi bio tromeč kada ne bi smo opisali i treću menadžersku igru koja je u poslednjih mesec dana stigla do naše male, napaćene domovine. U pitanju je *Ubi Softov* **Football World Manager 2000**. Prethodni nastavak ove igre koji su radili programeri *Caffeine Studiosa* nije imao neku prođu pošto se, zbog loše tempiranog izlaska, morao sukobiti sa *Eidosovim* **Championship Managerom 3**. Pošto je razlika u kvalitetu bila evidentna, nejaki **FWM** nije imao nikakve šanse protiv **CM3**. *Ubi Soft* ipak nije odustao, pa je najnoviji nastavak doneo pregršt novina i unapređenja.

Prva i osnovno, povećana je brzina, pa se igra sada može pokrenuti i na slabijim sistemima. Broj zemalja čije klubove možete trenirati povećan je za 20, pa konačna cifra iznosi 70 zemalja (puta u proseku 20 klubova = mnogo klubova) što je apsolutni rekord u svim fudbalskim menadžerima. Ipak, detaljno su obrađene zamo najbitnije lige, što znači da su podaci o timovima iz manjih zemalja izmišljeni. No, ako želite da napravite pravi tim Hajduka iz Kule ili Železnika možete to učinite preko editora koji se može naći na adresi http://www.footballworldmanager.co.uk/. Sekcija za transfere je pretrpela bitne izmene, dodate su nove mogućnosti, a trening je potpuno redizajniran (između ostalog, dodati su skauti kojima možete narediti da prate bilo kog igrača). Za razliku od **CM** serijala, **FWM 2000** dopušta gledanje detalja u toku utakmice, ali je to jako loše urađeno pošto postoji određen broj animacija koje se vrte u krug, pa ćete posle nekoliko odigranih utakmica odmah na početku akcije znati i njen ishod - krajnje očajno. Krstareći po veoma konfuznim menijima nisam uspeo da nađem opciju kojom se može isključiti grafički prikaz utakmica. Summa summarum: **Football World Manager 2000** je doneo mnogo novina ali to je ipak nedovoljno, **FA Premier League Football Manager 2000** je dosta nepredovao i postoji mala mogućnost da ugrozi *Eidosovog* giganta koji je, i pored toga što je relativno slabo obogaćen, zadržao tron. Ako vam je **CM** dosadio (mada ne znam zašto bi se to desilo) možete se okušati u nekom od ostala dva menadžera, ali ako vas još uvek drži - ne menjajte partiju.





CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

The IgroMe® — **51%**

Žanr: Menadžerska simulacija fudbala

+ Veliki broj novina
− Nerealni ishodi utakmica

Minimum: P166MHz, 16Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P2 300MHz, 64 Mb RAM, SVGA kartica

Grafika	55%
Zvuk	51%
Muzika	52%
Igrivost	40%
Atmosfera	55%

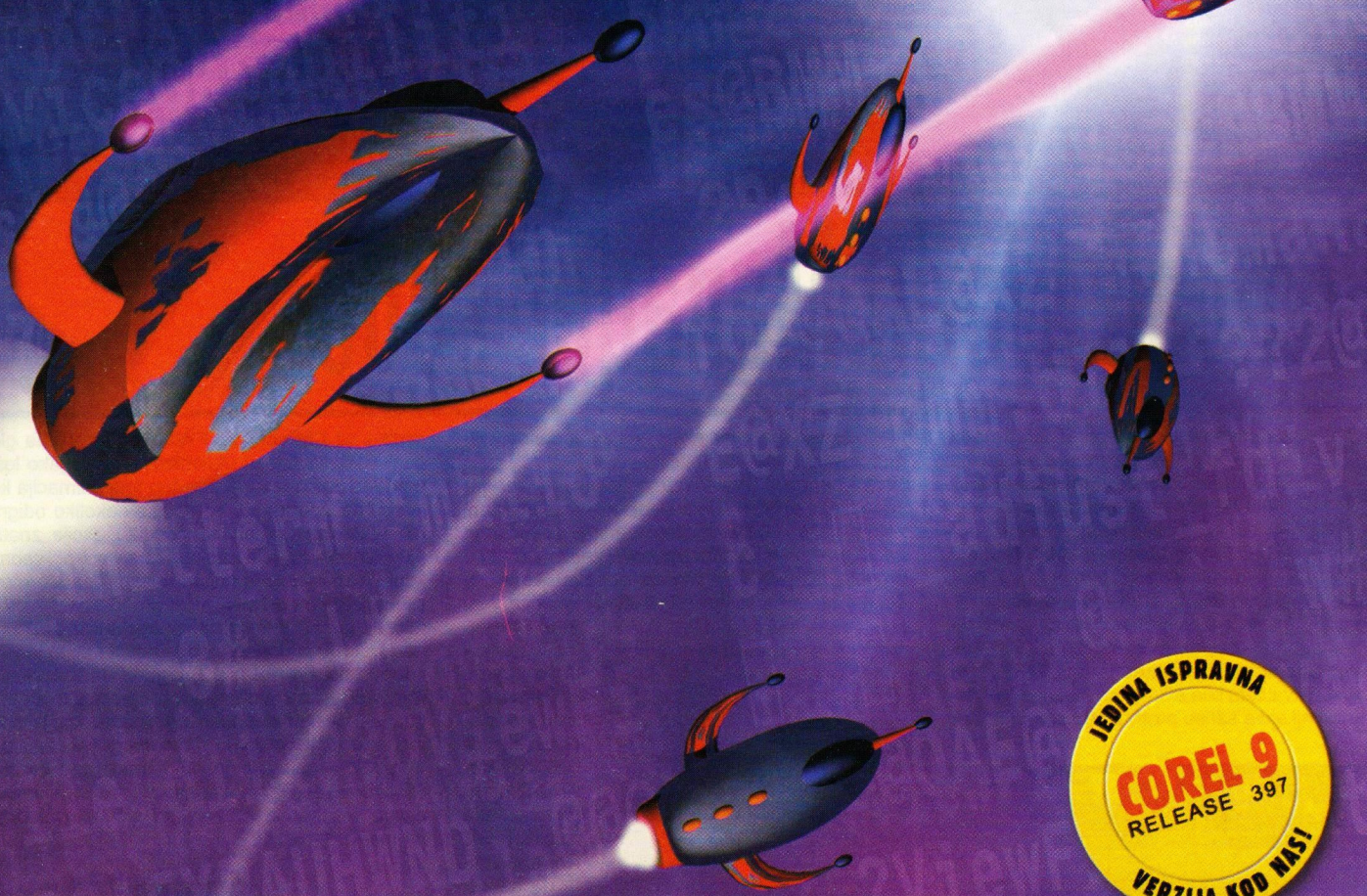
CD KLUB

CITADEL

Mileševska (Save Kovačevića) 34a · e-mail: citadel@EUnet.yu · http://www.citadel.co.yu

Preko 2500 naslova za PC i Sony Playstation, iznajmljivanje konzola

PC&Sony sličice (omoti za CD) preko 1000 naslova POPUST ZA KLUBOVE!



JEDINA ISPRAVNA COREL 9 RELEASE 397 VERZIJA KOD NAS!

011/451-160

IMAMO SVE IGRE IZ OVOG BROJA!

NAJNOVIJI SOFTWARE - PROGRAMI I IGRE ZA DECU I ODRASLE, MEDICINA, REČNICI, ENCIKLOPEDIJE, HDD BACK-UP, PRODAJA PRAZNIH CD-a...
radimo svakog dana od 12 do 20 časova, nedeljom ne radimo

dizajn: Ranko Tomić, ranx@beotel.yu

Flight Simulator 2000

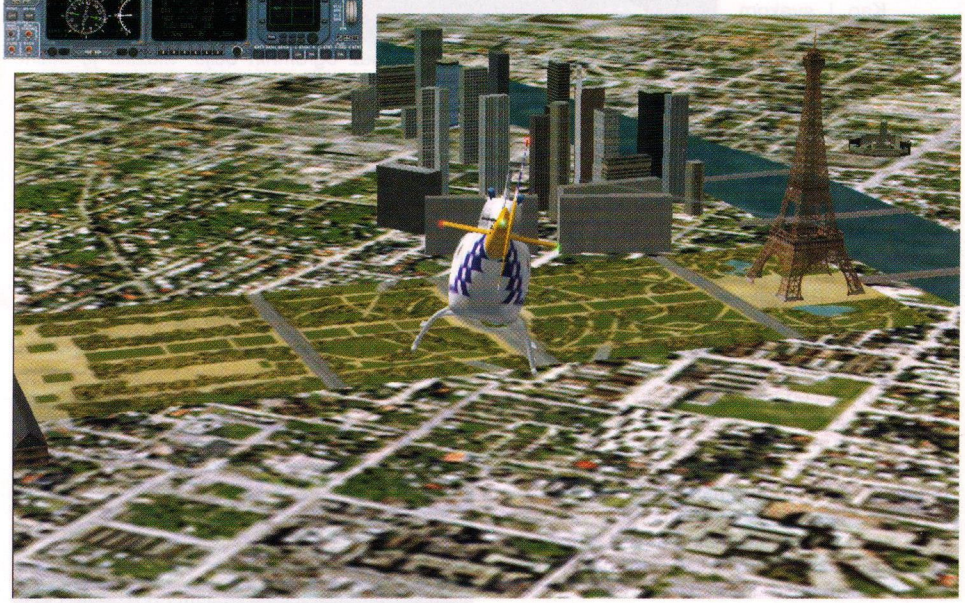
Professional Edition

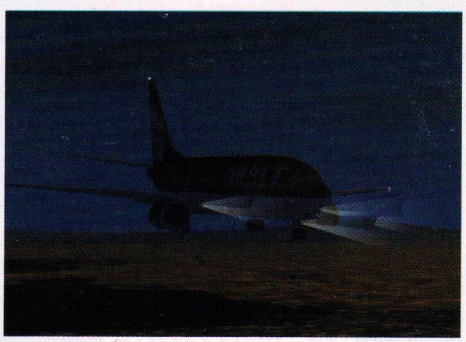
Marko Cilić

Flight Simulator je od samog početka bio jedan od najboljih simulatora aviona na PC. O tome govore brojna priznanja, a FS **je priznat u Americi kao program na kome se obučavaju budući piloti. Nama su u sećanju najviše ostale verzije za 1995. i 1998. godinu. Sada nas je** *Microsoft* **obradovao novom verzijom,** Microsoft Flight Simulator 2000 Professional **(naravno, postoji i standard na verzija). U** FS **su unete brojne novine i poboljšanja (mada ništa od toga nije revolucionarno), ali je sve to plaćeno ogromnom hardverskom zahtevnošću.**

Kada ubacite prvi od 3CD-a i započnete instalaciju, moraćete dobro da razmislite gde ćete smestiti **FS**. Minimalna instalacija je nekih 350MB (mada se ona malo proširi pa ispadne oko 400MB), a maksimalna oko 1.3GB. Jeste da su HDD-ovi sada ogromnih kapaciteta, ali ovo je ipak previše. Dobro, kada se već nekako snađete za prostor na hard disku, i instalirate **FS**, počinje uživanje. Puno stvari je izmenjeno, dodate su brojne novine. Prvo što se može uočiti je veći broj aviona. Sada pored onih koji su se pojavljivali u prethodnim verzijama (razne verzije Cesne 182, Boeinga 737-400, LearJeta, helikoptera Bell206 itd.) imate i četiri nova aviona. To su čuveni Konkord, zatim Boeing 777-300, kao i Beech King Air350 i Mooney Bravo. Kada birate avion, dobijate njegove kompletne specifikacije, a moguće je tačno odrediti količinu kerozina u rezervoarima. Naravno, kada ste na aerodromu ili u letu, možete promeniti vaš avion bez problema. Možete da izaberete da li ćete sami kreirati neki let, ili ćete izabrati neki već gotov. Instrument-table su još realističnije, a sada praktično svi prekidači i dugmići imaju neku funkciju i možete ih preko prečica sa tastature kontrolisati mišem. Što se tiče aerodroma, njihov broj je povećan, i to (prema *Microsoftu*) na preko 20 000, što nismo proveravali, ali je sigurno da ih ima toliko. Na listi su i svi naši aerodromi. Doduše, aerodromske zgrade baš i ne liče na prave, ali zato npr. teren oko aerodroma u Tivtu izgleda fotorealistično. Na kraju krajeva, kada pogledamo ostale igre u kojima nema ni J od Jugoslavije, bilo bi sasvim dovoljno i da smo samo pomenuti. Veliki svetski gradovi poput Njujorka, Čikaga, Los Anđelesa, Pariza, Londona ili Rima su napravljeni fotorealistično, pa možete malo da se provozate iznad Jelisejskih polja i Ajfelove kule, pa da skoknete do Berlinskog zida (postoji jedan let koji vas vraća u 1982. kada je zid bio čitav), a onda da nadletite Vatikan, posle odete do Temze i Big Bena, a zatim do Panamskog kanala ili do nekog drugog mesta. U toku leta možete menjati vremenske uslove, kao i samo vreme leta. Čak se ide do toga da možete da odredite tip oblaka, kolika će biti turbulencija, brzinu i jačinu vetra, pritisak... Vremenski uslovi itekako utiču na upravljivost aviona, tako da treba imati dosta iskustva i znanja za sletanje pri jakom vetru. Najzanimljivija novina je uvođenje GPS sistema navigacije. On vam pokazuje trenutni položaj aviona na mapi, rastojanje do izabranog aerodroma kao i njegove koordinate. Zanimljivo je da možete videti listu najbližih aerodroma na koje u slučaju nekog kvara možete prinudno sleteti. Postoji i više nivoa realizma, pa će na najnižim većinu funkcija aviona kontrolisati računar, a na najvišem nivou sve je prepušteno vama. Kao i do sada, veoma je teško upravljati preko tastature, pa je posedovanje džojstika praktično obavezno. Sada dolazimo i do najbolnije tačke - hardverske zahtevnosti. Ako izaberete rezoluciju od 800X600 sa 16-obitnom paletom boja i stavite ostala podešavanja na srednje vrednosti, na Celeronu 450 sa Rivom TNT i 128Mb RAM ćete morati da sačekate nekih 10-20 sekundi da se bilo koji od spoljnih pogleda učita, a barem još toliko da bi se teksture kompletno učitale. Zato nikako nije preporučljivo menjati poglede na manjim visinama, jer dok se vama učita novi pogled avion je verovatno već na zemlji (tačnije na zemlji je ono što je ostalo od njega). Ipak, mora se priznati da kada se sve jednom učita to izgleda odlično, čak i u nižim rezolucijama. Ako imate slabiju mašinu (uslovno rečeno "slabiju", jer je za ostale igre verovatno sasvim dovoljna) izlaz je da se pogledi ne menjaju i da se sva setovanja stave na minimum. Zvuk motora svakog aviona se jasno može razlikovati, a i ostali zvukovi (pri prizemljenju aviona, razna upozorenja, itd.) su odlično urađeni. Treba istaći da ako pomerate položaj kamere pri nekom od spoljašnjih pogleda, zvuk će se menjati shodno njenom položaju.

Da nije ogromne hardverske zahtevnosti, **Flight Simulator** bi zaslužio bezuslovnu preporuku. Ovako može se preporučiti samo onima sa jakim mašinama koji će moći da uživaju u svemu što ova igra pruža. Onima koji imaju slabije konfiguracije ostaje da žale. Ipak, kada se sve malo detaljnije razmotri, uviđa se da nema nikakvog suštinskog unapređenja u odnosu na **FS98**.





THe IgroMe® **74%**

Žanr: Simulacija letenja

+ Dosta novina

– Hardverska zahtevnost

Minimum: PII 350MHz, 32Mb RAM, 400 Mb HDSVGA kartica
Optimum: PIII 500MHz, 256 Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Grafika	80%
Zvuk	83%
Muzika	0%
Igrivost	60%
Atmosfera	78%

Septera Core

Zoran Škobić

Biblijski mit o posrnulim anđelima i večnoj borbi dobrog i zlog božanstva ozbiljno pretenduje za titulu najkorištenije ideje u kompjuterskim igrama. Upravo to je i osnovni zaplet u novoj igri Septera Core **koja nam stiže iz** *Valkyrie Studios*. **Uz pomalo izmenjena imena suština je ipak ista, znači anđeo Gemma se prozli i započne borbu protiv vrhovnog Dobrice. Uz pomoć najjačeg anđela Marduka i armije Sedam Vetrova, zloća biva raščerupan i zatvoren u jezgro planete koje se naravno sastoji od lave. E sad, za takav poduhvat bi bilo potrebno jedno mukotrpno kopanje da se programeri nisu dosetili i radnju smestili na pomalo čudnu planetu. Zamislite užareno jezgro oko kojeg u sedam različitih orbita kruže kontinenti i dobili ste planetu? Septera. Sad lepo pomešajte ovaj mit, čudnu planetu, gomilu high-tech opreme i obilje bio-inžinjeringa i dobijate** Septera Core, **futuristički RPG.**

Igru počinjete kao Maya, devojka ljubičaste kose koja je odbacila estradnu karijeru radi perspektivnog posla u klanu Đubretara. Naime stanovnici gornjeg nivoa imaju običaj da višak nepotrebne opreme bacaju na Mayin kontinent tako da je posao Junkera poprilično unosan. Kroz razgovor sa lokalnim stanovništvom saznajete da je vaše društvo strogo podeljeno na kaste. Na prvom nivou obitavaju Izabrani na čelu sa Imperatorom, nivo niže su Đubretari, zatim poljoprivredno stanovništvo Wind Cityja, dok se na četvrtom nivou nalaze dva večno zaraćena kraljevstva Ankara i Jimal, petim nivoom upravljaju Lovci na ucene, a šestim Pirati. Najniži nivo je najinteresantiji jer ga naseljavaju Podljudi, stvorenja dobrano mutirana zbog velike količine zračenja sa obližnjeg jezgra. Kao glavni negativac prisutan je general Doskias koji planira da uz pomoć Mardukovog ključa otvori davno izgubljeni grad Babilon i za sebe prigrabi takozvani Dar Bogova. Sve u cilju nezakonitog sticanja imovine Doskias se neće libiti da izazove mnogobrojne ratove, uništi kontinente i čini sva uobičajena zlodela. Na Mayi to jest Vama je da prikupi družinu i spreči dotičnog gospodina.

Kao i svakom RPG-u i ovde imate jako lepo urađen meni sa osobinama i opremom. Osobine su klasične :snaga,brzina,percepcija itd. Izdvaja se osobina core i u suštini predstavlja malo prerađenu magijsku veštinu. U ovom futurističkom svetu svako poseduje mali core-engine koji direktno prerađuje energiju i omogućuje razne magije i druge moći. Magije se koriste uz pomoć neke vrste tarot karti koje možete kombinovati (maksimalno tri) da bi pojačali ili izmenili dejstvo. Oprema je jako interesantna jer svako oružje je polu organsko (puške same proizvode municiju) čak su i vozila dobijena bio-inžinjeringom iz kojekakvih životinja. Znači uzmete helkaga (neka vrsta letećeg bika) i od njega iskreirate borbeni brod, koji ima svoja čula i kako kažu "lakše ga je izlečiti nego mehanički popravljati". Na oružja možete ugrađivati i razne dodatke tipa lansera, napalma, otrovnih ili omamljujućih sečiva koja pri upotrebi troše nešto više energije. Vaši likovi (možete ih imati maksimalno devet) kroz borbe dobijaju iskustvo i nove nivoe. Pomalo je nezgodno što neposredno možete voditi samo tri lika, pri čemu je Maya obavezna dok vas ostali čekaju u obližnjoj kafanici ili brodu. Sama borba je zanimljivo urađena i odvija se u real time modu. Ispod slike vaših likova nalazi se mali merač i pokazuje vreme potrebno za svaku akciju. Ukoliko je lik brži merač će se pre napuniti i tada možete izvesti željeni potez. Sam merač ima tri podeoka i za bilo kakvu komplikovaniju akciju morate sačekati da se svi napune. Pošto neprijatelji ne miruju uvek ostaje dilema da li izvesti seriju bržih i slabijih ili jedan izvanredno jak napad (a još ako promašite!). Veliki nedostatak je nemogućnost pomeranja u borbi već samo možete pucati ili koristiti predmete iz inventara. Neprijatelji su raznovrsni i maštovito smišljeni tako da imate priliku da se suočite sa gomilom humanoida (razni vojnici,plaćenici i lopovi), robotima i raznim mutiranim primercima lokalne flore i faune. I kod njih je primenjen sistem nivoa pa se lako dešava da recimo zombija 4-tog nivoa ubijete jednim udarcem dok će vama isto to uraditi njegov sunarodnik koji je nažalost 42-og nivoa. Ovo pomalo ubija igru jer često pojedina rešenja čuvaju izuzetno jaki neprijatelji pa hteli-ne hteli morate pribeći veštačkom budženju vaših heroja. Znači nađete neku lokaciju sa protivnicima koji donose solidan broj exp poena i pobedite ih gomilu puta, što ubrzo zamori i dosadi.

Družina vam je zaista šarolika,biće tu svega: borbenih robota, najamnika,vitezova, klasno probuđenih droida itd. Svako iz vaše družine ima poneku specijalnost, neki su dobri tehničari ili mehaničari dok su neki samo dobri borci. Pri rešavanju zadataka izuzetno je važan izbor ekipe, recimo pri pogledu na neku mašinu vaš naučnik će reći "Aha to je Celeron XXL2000, predviđen za čitanje holo diskova" dok će komentar nabildovanog borca biti "vidi, vidi pa to svetli". Zato pazite, ako povedete tri kasapina nema šanse da oni iskoriste dotični kompjuter bez obzira što imate potrebni disk. Slično je i sa konverzacijom, svaki vaš lik ima sopstveno mišljenje i pitanja pa je korisno ispitivati sve i svakog sa svima.

Grafika je za ovakav tip igara solidna dok su likovi rađeni u kvazi-manga fazonu doduše bez ogromnih očiju. Muzika je stalno prisutna i menja se promenom lokacija. Same animacije kretanja nisu najkvalitetnije i često dolazi do trzanja. Mada je pogled urađen izometrijski ponekad spljoštenost likova dovodi do utiska da stoje pod čudnim uglom u odnosu na podlogu. Ipak ove mane nisu velike i kada se jednom unesete u igru zaista ih više nećete primećivati.

p.s. sa punom instalacijom igra radi i bez cd-a

CD smo dobili ljubaznošću SUPERSHOP-a 011/334-38-19

PlayStation®

!!! HITOVI !!!

OGROMAN IZBOR IGARA

!!! OPREMA !!!

N-PAL

MEMO KARTE

JOYSTICK's

REMOTE CONTROLER'S

NEW

RENT A SONY & CD's

Verbatim

2.3 - 3.0

PARTIZANSKA 106 LOKAL 35

VIDIKOVAC, BEOGRAD

5321-296 063-706-140

The IgroMe® **80%**

Žanr: o1

+ Veliki izbor likova
− Borbe su suviše statične

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: PII233MHz, 32 Mb RAM, SVGA kartica

Grafika	75%
Zvuk	63%
Muzika	59%
Igrivost	89%
Atmosfera	92%

Loading ...

PlayStation

NASCAR RUMBLE

EA Sports se nikad nije isticao prevelikom realnošću u svojim sportskim simulacijama, iako je to faktor koji bi sve sportske igre trebalo da poseduju. **NBA** i **FIFA** su igre koje su vrtoglavo brze i po stepenu realističnosti daleko su iznad konkurencije u svojim žanrovima. Šta se onda dobija kad **EA** pokuša da prikaže i tako poludivlji sport kakav su Nascar trke? Dobiju se kola nerealnih pokreta, munje i turbo ubrzanja, tornado vetrovi i gomila drugih paranormalnih osobenosti. **Nascar Rumble** je igra koja pleni samo grafikom, dok su joj sve ostale osobine daleko lošije. Sve je podređeno dobroj zabavi i samim tim igra nije dovoljno adiktivna da bi je duže vremena držali pred očima. Trkate se sa gomilom automobila i skupljate power-upove koji vam obezbeđuju neke pomenute specijalne osobine. Na primer: pokupite power-up i kola dobiju turbo; pokupite power-up i bacite tornado koji sve samelje. U ovoj igri, vozačke sposobnosti su nepotrebne i zato je ona mnogo pristupačnija ali i ultimativno manje ozbiljna i duboka da bi se mogla nazvati dobrim ostvarenjem. *EA* bi trebalo da se vrati **Need For Speedu** ako misli da se ljubitelji vožnji odvoje od **Gran Turisma,** a vi bi trebalo da preskočite ovaj naslov ako vam je cilj zabava na više od jedan dan, koliko vas objektivno može držati **Nascar Rumble**.

THE IgroMe® Žanr: Simulacija vožnje

6 Igra sa sjajnom grafikom ali nedajte da vas to zavara. Sve ostalo u igri je prosečno.

BUBBLE BOBBLE 2

Svi znamo koliko je nostalgija jako osećanje i zato je **BB2** prijatno videti čak i kad se uzme u obzir tehnička strana igara oko kojih se danas diže tolika prašina. Stariji igrači sigurno znaju šta je **Bubble Bobble** bio kada su 3D, engine ili rendering još uvek bili nepoznati pojmovi. dok je TV uglavnom postojao samo da bi se na njega priključio Komodorac. Nije tad bilo ni razlike u rezoluciji, ni komplikovane priče, ni sjajne muzike, ni volana, ni miševa, ni Dual-shockova, već samo džojstik i tastatura, pa udri. Iako su igre bile u najviše 16 boja, opet smo provodili sate pored televizora i zabavljali se više nego što se sad zabavljamo igrajući ostvarenja kao što je **Nascar Rumble**. Tada nam ni na kraj pameti nije bilo da će se jednog dana pojaviti igre kao što su **Gran Turismo** i **Final Fantasy 8**, a nije ni trebalo da nam padne jer je **Bubble Bobble** bio svet u malom. Ako ste ikad posedovali Commodore igrali ste i **Bubble Bobble** i nesumnjivo vam se svideo, ali vi se sad pitate kako će vam izgledati mali zmajčeki koji bljuju balone, sada kada ste proživeli **MGS** i **Quake**? Nostalgija je čudna emocija koja vas vodi u prošlost - osećate isto ono što ste osećali nekada, i zato će **BB** biti jednako zabavan u 2000. godini. Zaraza igre za dva igrača ostaje zaraza, i u ime starih vremena ovaj disk treba imati. Sa druge strane, ako pripadate mlađoj igračkoj generaciji, ne dirajte **Bubble Bobble**. Dovoljno je da znate da je to legenda.

THE IgroMe® Žanr: Platforma

6 Budi osećaj nostalgije, kod starijih igrača, ali je objektivno loš za današnje standarde

SILHOUETTE MIRAGE

Najgora igra koja je izašla u ovom mesecu je svakako **Silhouette Mirage**. Teško je reći šta je dobra strana ove igre i zašto je ona ikad izbačena na konzoli kao što je Playstation. Da se ova igra pojavila kad smo svi đuskali Super Nintendo i Sega Mega Drive 2, rekli bismo da je solidna, ali ipak nedovoljno dobra da parira **Donkey Kongu** i **ISS Deluxeu**. Šta je sve to trebalo firmi *Working Designs* mi nikad nećemo saznati, ali **SM** bi trebalo zakonom zabraniti. Bez ikakve šale, jedina stvar koja bi posmatraču nagovestila da je igra sa PS konzole je intro, ali nemojte pogrešno da shvatite - intro nije dobar - daleko od toga, već jednostavno Nintendo to ipak ne bi mogao da izvuče . **SM** je platforma koja izgleda kao i većina ovakvih igara s početka devedesetih. PS jeste već pomalo zastareo, ali ovo nije zaslužio. Urađena u najgorem manga stilu, igra nije čak ni simpatična (to vam kaže čovek koji je sate proveo uz **Thousand Arms**). Malo komandi i zanemarljiva razlika među nivoima samo su još jedna kap (ili dve?) u lokvi pored odavno prelivene čaše. Jednostavno, nema razloga da se iko posveti **Silhouette Mirageu** osim ako je mazohista i rasipnik. Postoji gomila igara koje su grafički, muzički i u svakom drugom smislu daleko bolje od **SM**-a i nema potrebe da ikad ugledate ovu iritirajuću igru na vašem TV-u. Za kraj mi ostaje jedino da zaštitim *Working Designs* i kažem da ćemo im sve oprostiti kad izađe **Alundra 2**.

THE IgroMe® Žanr: Platforma

2 Ovde nema nostalgije, jednostavno očajno ostvarenje u svakom pogledu

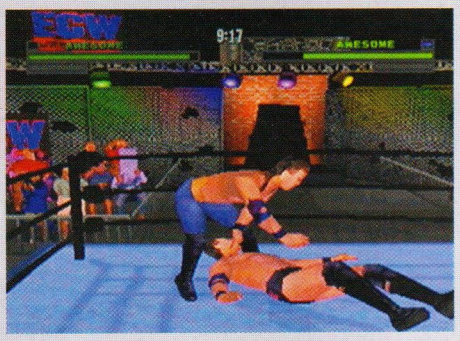
CHOCOBO DUNGEON

Kad kreatori **Final Fantasyja** naprave novu igru ceo svet gleda u pravcu Japana, što bi se onda mi razlikovali? I zašto **CB** nije opis na dve strane već mali odeljak u ovoj rubrici? **Chocobo Dungeon** ne služi na čast *Square softu* i mogao bi se okarakterisati kao čisto iznuđivanje para ljudima koji bi dali život za još koji sat igranja **FF**-a. Chocoboi su zaista cool stvorenja i deluju simpatično i relaksirajuće kad vam treba malo odmora od ozbiljnosti **FF**-a, ali jesu li oni dovoljno dobri da im se posveti čitava jedna igra? Definitivno nisu! **Chocobo Dungeon** je vrlo nepopularna igra i u Japanu i u Engleskoj i Americi, ali pogotovo kod nas. Namenjena je mlađima, ali je za iste previše kompleksna pogotovo ako ne znate jezik (kad će već početi da prave igre na srpskom?). Dakle, najmlađi su u startu uskraćeni, a starije igra takođe neće mnogo zainteresovati osim ako je u pitanju kolekcionar koji ima, i igra sve RPG-je. Ako pripadate ovoj grupaciji, **CB** može da se pokaže vrlo zanimljivim delom. HP, Level up, magije i gomila itema su sve karakteristike koje vam mogu pružiti puno sati zabave ako zaboravite da vam je glavni junak pile. Kroz igru će vas pratiti razni prijatelji koje uglavnom znate iz **Final Fantasy** serijala. Recimo, kroz prvi dungeon vas prati Mog (jaše chocoboa u chocobo summon magiji iz **FF7**). Borba je bliža platformskim igrama i odvija se bez prelaska iz istraživačkog u borbeni mod. Istraživački prostor je uglavnom mračan i bez zgodne mape biste imali jako mnogo problema. Ukratko, ovo je igra za zagriženike i zato je, ako niste od njih, obavezno izbegnite.

THE IgroMe® Žanr: RPG

5 Sa nejasnom ciljnom grupom, privlači mali broj igrača, ali oni koji budu privučeni lepo će se zabaviti

ECW HARDCORE REVOLUTION



Nemojte mi samo reći da vi niste u toku, pa kečeri su vam jedna velika nameštaljka, zabava za priglupu masu Amerikanaca sa pivskim stomacima i problematičnim detinjstvom. Dobro, svi znamo da je keč prilično imbecilan sport i da Amerikanci znaju i bolje da glume, ali to ne znači da vi treba da zaobiđete **ECW**. Niko nije zaradio masnicu igrajući **Tekken** pa nećete mnogo propustiti ako vas ne izubijaju dok igrate **ECW**. Igre su još dovoljno daleko od stvarnog života da bi vam smetala nestvarnost keča. Igra je igra i ako možete da zamislite kako Jin zaista udara Hwoaranga onda nećete imati puno problema da to zamislite i kad vidite junake **ECW Hardcore Revolutiona**. Za ljubitelje tuča koji su se pošteno načekali dobre tabačine ova bi ih igra mogla spasiti, ali nemojte očekivati kvalitet **Tekkena** ili **Soul Bladea** jer je **ECW** znatno ispod njihovog nivoa. Grafika je solidna i treba je ubrojiti u vrline. Isto važi za zvuk i muziku, ali nikako i za broj poteza i zahvata. Kontrole su jako nezgodno definisane i trebaće vam dosta vremena da se na njih naviknete, ali dalje sledi samo zabava, pogotovo ako volite igru u dva igrača. Iako **ECW** nema brzinu i vizuelnu superiornost **Tekkena**, niti je izbliza duga i raznovrsna kao *Namcov* hit, može vas zadovoljiti ako ste već umorni od Heihachia i drugih Tekkenovaca. Šta još reći - jednostavno, igra koju možete pogledati. Ko zna, možda vam se baš svidi.

THe IgroMe® Žanr: Tabačina o1

6 Zanimljiviji od pravog sporta, ali je lošiji od Tekken-a 3, Soul Blade-a kao i većine ostalih tabačina

RAILROAD TYCOON II

Nastavak upravljačke simulacije u kojoj gradite pruge (iza koje stoji Sid Meyer) je stigao u čas kada su ovakve igre, bar na Playstationu, u drugom planu, što je i osnovni nedostatak ove inače solidne igre. Ako ste slučajno ljubitelj baš ovakvih igara, **RT2** je prava stvar za vas. Gradite pruge, železničke stanice i, u zavisnosti od kampanje, povezujete njima gradove ili zemlje - dakle, vozovi su vaša glavna okupacija. Kampanje počinju još u 19. veku tako da ne treba odmah da očekujete TGV, ali vremenom ćete dobijati sve novije i novije modele vozova. Svaka kompozicija dobija pare za teret koji nosi i vi, naravno, treba da uklopite troškove u zaradu. Treba graditi što bolje pruge, određivati što racionalniji putni red vozova i pametno se boriti sa konkurencijom. Interfejs je prilično jednostavan, što ne utiče na kompleksnost same igre. Ako vam se svidi, **RT2** vas neće brzo izneveriti, jer ima mnogo kampanja i sve dugo traju. Šteta je samo što PS nema puno igara ovog tipa pa je teško napraviti poređenja, ali možemo reći da je ovo **Transport Tycoon** bez vazdušnog, avio i auto saobraćaja. Ko ima dovoljno mesta na memorijskoj kartici, treba da proba ovu igru.

THe IgroMe® Žanr: Upravljačka simulacija o1

7 Slaba konkurencija čini da je ova igra jedna od najboljih u svom žanru, ali u poređenju sa ostalim igrama jedno solidno ostvarenje

NBA IN THE ZONE 2000

Izgleda da nije dovoljno što *Konami* uči Kanađane kako se pravi fudbal, jer sad i u košarci treba da nauči ljude koji imaju dva predstavnika u najjačoj ligi na svetu ("Raptorsi" su dobri ove godine, zar ne?) Šta Japanci znaju o košarci? NBA live je zakon jel' tako? Aaaa... mmm... pa, ne baš, **In the Zone** je takođe dobra košarka. Možda Japanci i ne znaju puno o ovom sportu ali Glen Rice sigurno zna. Glen je promoter **NBA In the Zone** još od '98. godine i uneo je puno realnosti u igru kada su pokreti igrača u pitanju. Očekujte i najnovije roostere sa originalnim imenima igrača, kao i zanimljivosti kao što je takmičenje u zakucavanju i slično. Kada govorimo o sposobnostima igrača, realnost je manja nego u **Liveu** (Stokton kuca s dve iza leđa ko od šale). Igra je znatno sporija nego trenutno vodeći NBA naslov, što opet ne menja činjenicu da su to dva jednako zanimljiva i kvalitetna ostvarenja. Zašto? Jednostavno, **NBA in the Zone** zabavlja, vrlo ćete se lako u njoj snalaziti i za to vreme ćete se sjajno osećati. To je jako teško objasniti, ali kad zakucate u ovoj igri, mnogo ste bliže osećanju pravog zakucavanja nego kada to uradite u **NBA Liveu**. U **Liveu** su zakucavanja mnogo ređa i niži igrači ne mogu da zakucaju, što je svakako realnije, ali šta je sa osećajem? Kad slemujete u kanadskoj simulaciji, imate osećaj kao da ste pokrenuli gomilu sprajtova da izvrši operaciju koju svi volimo da gledamo na televiziji, a kad to uradite u **In the Zoneu,** čini vam se kao da ste zaista uzleteli i nabili ružičasto okruglastu stvar u obruč, s tom razlikom što se u ovoj igri ne možete umoriti. Kucanje je samo jedan faktor u košarci, ali su dve igre u sličnom odnosu po bilo kom drugom elementu ovog sporta. Šta da vam kažem - igrajte, pa ćete videti.

THe IgroMe® Žanr: Sportska simulacija o1

8 Najbolja igra u ovom mesecu, i sigurno jedna od najboljih košarki za Sony Playstation

MARVEL VS CAPCOM (EX EDITION)

Neki bi rekli, reciklaže nikad dosta, i to zaista stoji za ovu igru. Pametno je iskoristiti popularnost dve sasvim različite stvari kao što su junaci **Street Fightera** i *Marvelovi* superheroji, i *Capcom* to zna. Ne treba da vam objašnjavamo koliko je **SF** popularan, dovoljno je reći samo da je po igri snimljen film sa Van Damom u glavnoj ulozi, kao i sjajni crtani film (bez Van Dama). Isto tako, ne treba trošiti reči ni o popularnosti *Marvelovih* heroja kao što su Spiderman, kapetan America (kako originalan naziv za junaka) i svi ostali likovi čiji crtaći i stripovi mlate pare i po Americi i po svetu. Sasvim je jasno da je marketinški potez *Capcoma* dobar i logičan, ali onaj drugi, programerski, je pod znakom pitanja. Ako volite 2D tuče ovo je solidno ostvarenje, a u svim drugim slučajevima ovo je igra ispod proseka. Mnogi među nama vole Spidermana i zašto sada ne bi mogli da kontrolišu dotičnog u premlaćivanju legendi kakve su Chung Li i Ryu. Zaključak je da je *Capcom* uspeo u nameri da napravi jedva solidnu igru kojoj će popularnost njenih aktera sama po sebi doneti dovoljnu zaradu.

THe IgroMe® Žanr: Tabačina o1

6 Nije među najboljima, čak ni u već prevaziđenom žanru 2D tuča.

STREET FIGHTER EX2 PLUS

Tata svih tuča se po drugi put vraća u 3D vode, da li *Namco* treba da brine zbog toga? **Street Fighter** je igra koja je u svoje vreme izazvala pravu revoluciju. Dok smo se svi igrali avionćića i Super Maria, *Capcom* je odlučio da napravi nešto što će zauvek promeniti svet igara i definisati žanr koji je do danas ostao manje-više nepromenjen. Kad pogledate Dreamcast hit **Soul Calibur,** sigurno pomislite: kakva grafika, kakvi efekti!!! I mi se slažemo sa tim, ali kada malo zagrebete junake ove igre i skinete im par poligona i jednu dimenziju, videćete Ryua i Kena kako uzdišu i spremaju se za novi okršaj. Danas ne postoji igra koja po kvalitetu odskače od drugih kao što je **SF2** odskakao od tadašnjih konkurenata. Ne samo da su sve kompanije ukrale *Capcomovu* ideju napravivši gotovo identične igre, već su i drugi žanrovi mnogo naučili od fenomenalnog **SF**-a, koji je do danas izdat u toliko nastavaka da bi teško stale i na 92 strane Gamera. Sad, druge igre su u mnogo čemu napredovale, ali su, što se tiče osnovnog principa, ostale na istom (likovi su u 3D, ali je linija njihovog kretanja ista kao i u prvom **Street Fighteru** koji postoji i na Komodoru). Velika popularnost igara poput **Tekkena** je naterala *Capcom* da otera **SF** u taj prividni 3D, i pred nama sada stoji drugi (trodimenzionalni) nastavak **SF**-a. Tužno je ipak što ova igra nije mnogo napredovala u odnosu na prethodni **EX** (smekšavanje grafike i par novih likova). Likovi imaju manje-više iste poteze kao i ranije, a animacije na kraju *arcade* moda su se negde zagubile (i tako su bile glupe, ali to nije razlog da ih ukinu). Još čekamo na pravi 3D **SF** koji će zauzeti mesto na vrhu, koji mu kao legendi i pripada.

THe IgroMe® Žanr: Tabačina 01

7 Kralj svih tuča zaslužuje bolji nastavak. No i ovako vredi vaše pažnje

CHESSMASTER 2

Verovali ili ne, ovaj šah je do sada prodat u četiri miliona primeraka, što ga čini najprodavanijom igrom ove vrste na celom ovom našem jajetu. Playstation od sada ima zadovoljstvo da ga podeli sa ostalim konzolama i kućnim računarima. Firma *Mindscape,* koja je odgovorna za ovo izdanje, pokušaće da nas odvoji od mozgoubijajućih igara tako što će nas uvesti u dimenziju ove drevne igre. Iskreno rečeno, ako vas **Chessmaster 2** ne privoli svom žanru, teško da će to uraditi ijedno drugo ostvarenje (osim, možda, **Silhuette Miragea**; o tome čitaj na prvoj strani). **Chessmaster 2** je sa razlogom najprodavanija šahovska simulacija na svetu. Možete igrati protiv druga, ili protiv nekog od 64 kompjuterska igrača plus 30 grandmastera (CPU simulira stil vodećih svetskih šahista). Konsultovanjem kompjutera u toku partije, saznaćete koje otvaranje igra protivnik, koji potez bi bilo najbolje odigrati kao i koji je mogući sledeći korak vašeg protivnika. Ako igrate preko telefona, ovako možete pobediti i Kasparova. Šalu na stranu, **Chessmaster** nije "Deep Blue", ali je dobar i mi ga preporučujemo.

THe IgroMe® Žanr: Šahovska simulacija 01

7 Krajnje zanimljivo. Koliko šah kao takav uopšte može da bude zanimljiv

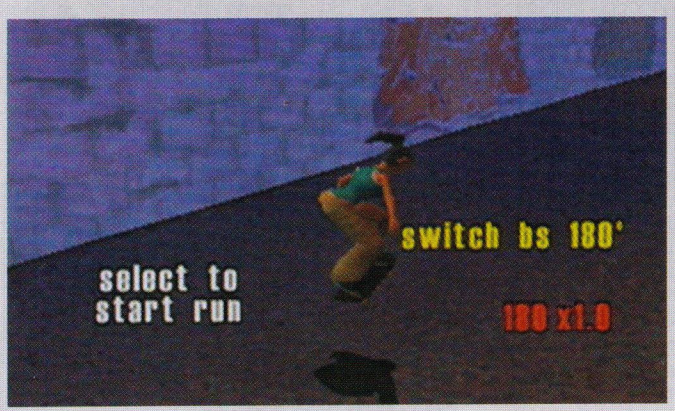
SOUTH PARK RALLY

South Park je jedna od igara koja se po svetu odlično prodaje. Upravo nam je stigao i **Rally**, koji će još jednom pokušati da nam približi humor firme *Acclaim* i dobro nas provoza. Odma' treba napomenuti da se radi o američkom humoru punom eksplicitnog sadržaja (šta drugo očekivati od tvoraca **Mortal Kombata**) koji ipak ne može stati uz rame sa **Discworldom** ili **Broken Swordom**. Dobro, ipak je ovo reli, pa da li onda može da uzdrma **Colina MCraea** i **V-Rally 2**? Ne, nije to baš takav reli, to je više kao **Crash Team Racing**. Ekspanzija ovog žanra je počela kada su softverske kuće uvidele uspeh **Mario Carta** na Nintendu 64 , a čak je i *Square* odlučio da se oproba sa **Chocobo Racingom**. **South Park Rally** omogućava igraču da uđe u kožu neke od zanimljivih SP kreatura i da se provoza na velikom broju staza slušajući bezobrazne, ali zanimljive komentare vozača. Izbor likova je ogroman, a mnoge ćete otvoriti pobedama u trkama. Igra može da bude dovoljno intrigantna, ali mi se danas ne možemo zadovoljiti jednim obećavajućim "može", i zato...

THe IgroMe® Žanr: Arkada 01

6 Najduhovitija igra u ovom žanru, ali u svakom slučaju ne i najbolja

TRASHER SKATE & DESTROY



Ok, roleri su trenutno popularni, ali skejtbord nikada nije ni izašao iz mode. Svi smo bili oduševljeni **Tony Hawkom**, no taj se osećaj neće vratiti posle ove **TS&D**, pre svega zato što je igrivost na veoma niskom nivou. Kontrola lika je očajna i bez tutoriala će vam biti potrebno mnogo sati da se uklopite u celu stvar. Sva je prilika da vas igra neće držati više od pola sata (mene nije ni toliko, ali sam se kasnije setio da treba da budem profesionalac). Posle izvesnog vremena, kada otkrijete broj lokacija koje igra može da ponudi, utisak se popravi, ali se kasnije, kada vam dosadi očajna kontrola, opet razbije. Ako ste ljubitelj rap muzike, jedan plus bi mogao biti odličan soundtrack. Ako stvarno volite skejtbord, **Tony Hawk** je ipak pravi izbor.

THe IgroMe® Žanr: Arkada 01

4 Iako vizuelno solidna, preporučljiva je samo DieHard ljubiteljima Tony Hawk-a

TOMBA 2

PlayStation

Bojan Nešić

Iz *Whoopee Campa* (firma pomalo neozbiljnog naslova) nam stiže nastavak avanture polugogolog svinjotamanitelja rozikaste kose (eto i pomalo neozbiljne igre).Hmm, a još je i platforma i to u 3D. I kako sad ja, zagriženi RPG-ovac, da se udubim u ovakvu igru, pa i još da je i valjano opišem? Rekoh sebi: "Boki, budi karakter, pomuči se malo, pa ako je igra dobra digni je u nebesa, a ako nije - lako ćeš je ocrniti". Istina je da Tomba 2 baš i ne pripada vrhu Sonyjevih platformi, ali je definitivno ne treba propustiti; razloge za to ćete naći u sledećim redovima.

Glavni lik je mali, tarzanoliki (ma već sam ga opisivao) dečkić Tomba koji vreme provodi u svom seocetu. Iz pisma saznaje da je Tabi, njegova drugarica iz detinjstva, nestala, a da li je kidnapovana i da li je uopšte dobro, naš junak nema pojma (mada mi pretpostavljamo ko je za to odgovoran, s obzirom da u podnaslovu igre stoji "Povratak zle svinje"). Međutim, to neznanje ga nimalo ne deranžira pa skače direktno sa ivice klisure u duboko plavo more desetinama metara ispod njega. Posle ko zna koliko preplivanih kilometara, nadomak nekog sela biva upecan od strane ribara, i tu počinje njegova potraga.

Tomba 2 baš i nije standardna platforma. Ono što je razlikuje od igara u skoči-pucaj-pokupi stilu su raznorazne misije koje naš heroj mora uspešno obaviti ne bi li napredovao u svojoj avanturi. Svaki nivo predstavlja mali region sa nekoliko zadataka. Na primer, na prvom nivou Tombić mora da sakupi nekoliko zlatnih krabica koje potom odnosi majstoru u kulu, a ovaj pomoću njih otvara vrata sledeće regije, tj. sledećeg nivoa.Izgleda jednostavno, ali nije. Da bi uhvatio krabe, potrebna mu je specijalna korpa do koje dolazi kad pređe most koji se opet otvara uz pomoću devicea koji mora da odnese čiči na brdu, a da i ne pominjem da jednu krabicu dobija kad ugasi zapaljenu kuću a za to mu treba kofica koju naravno mora da puni vodom...Uh, opšta ludnica. A ovo su samo osnovni zadaci. Tu su još i dva pileta (crveno i plavo) koja, kad, i ako ih nađe, mora da odnese u njihovo gnezdo (a kasnije i da ih hrani), zatim opet pecaroš sa izgubljenim plovkom, magični cvet koji mora da se zaliva i... pa, valjda nema više. Sve u svemu, prilično zaposlen momak.

Kroz igru Tomba koristi standardne pokrete - skok, normalno i brzo trčanje itd. Skok može biti viši i duži ako nađete određena pomagala a od oružja tu su nešto nalik Flailu (buzdovan), zatim običan bumerang, pa opet bumerang, ovaj put sa Ice elementalom, potom malj i ko zna šta sve još (u toku igre oružja se menjaju sa R1 ili L1). Tomba ima i specijalan udarac, koji se sastoji od zajahivanja(?!?) protivnika a potom i lansiranja istih. U gornjem levom uglu se vide life- poeni kojih u početku ima samo tri, da bi se kasnije taj broj znatno povećao (mada oni i nisu tako bitni jer i kad zaginete, uvek imate opciju *continue*). Kroz igru vas prate vaši prijatelji; prvi je Zippo (nešto malo simpatično sa krilcima) koji se pojavljuje samo u toku razgovora sa drugim likovima a tu je i Charles , blesavi majmun koji se sreće kasnije u igri. Meni se sastoji od četiri screena. Prvi prikazuje equipment i items (dobro je što su stvari koje se automatski koriste na određenim mestima označene roze bojom a ostale plavom). Drugi predstavlja spisak pređenih i nepređenih misija, što je takođe pohvalno, jer već do trećeg nivoa postoji nekih četrdesetak mini zadataka. Treći prikazuje Tombin status; znači: broj pređenih misija, life-poene, trenutnu opremu i broj AP poena (eto meni RPG-a). Četvrti je help screen koji objašnjava raznorazne Tombine pokrete.

Kao i u svakoj dobroj platformi, i ovde postoje neplatformski delovi igre a jedan od najluđih je divlja trka vagončetom u stilu Indiane Jonesa . Verujte da nije ni malo jednostavno preći prugu u određenom vremenu (1min i 16 sec), usput skupljati nekakvo seme i pritom ne ispasti sa šina. Meni je to, iz ko zna koliko pokušaja, uspelo za minut, 15sekundi i 98 stotinki. Da i ne pominjem da jejedan od sledećih zadataka naći leguru kojom se poboljšava i, što je još bitnije, ubrzava turbo vagonče.

Dođosmo i do tehničke strane igre - još jedno "hm", uz konstataciju da je to moglo mnogo bolje da se odradi. Poligoni i nisu preterano stabilni, povremeno se gube, grafika deluje preoštro, ali se sve to lako zaboravlja kada se uzme u obzir Tombin šarm. Muzika je zabavna i raznovrsna, ali predstavlja nešto na šta se u toku igranja slabo obraća pažnja. Ono što je zaista dobro odrađeno su glasovi, ne samo glavnih junaka već i ostalih likova u igri, a kao plus treba istaći da je bukvalno svaki razgovor propraćen vokalima.

Zbog svega navedenog, mogu slobodno da kažem da je atmosfera igre odlična. Zapravo, to je ono što vas tera da našeg malog heroja uprkos svim preprekama dovedete do kranjeg cilja, a to je oslobađanje drugarice i, naravno, spašavanje sveta. A što ćete usput isprašiti par miliona zlikovačkih, agresorskih svinja, to je samo dodatni plus. Ovo je ipak nadprosečna platformica koja nekim svojim detaljima definitivno zabavlja, a ono "hm" koje se provlačilo kroz opis na kraju se, moram priznati, pretvorilo u jedno sasvim pristojno "wow".

THe IgroMe® **82%**

Žanr: Simulacija vožnje

+ Jako dobra platforma
− Par grafičkih problema

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	73%
Zvuk	77%
Muzika	75%
Igrivost	85%
Atmosfera	91%
System:	PAL - NTSC +

Road Rash - Jail Break

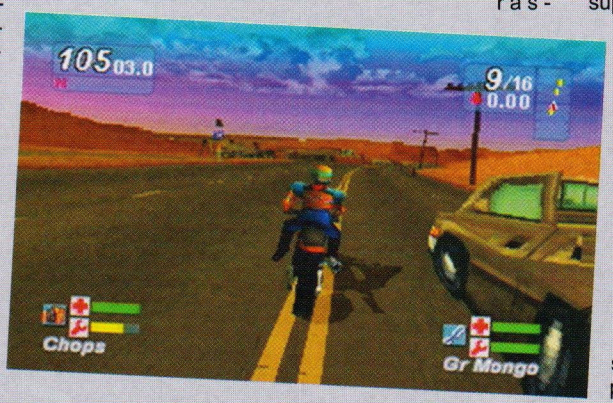
PlayStation

Goran Pešić

Siguran sam da svako u sebi nosi taj duh brzine, želju za brzom vožnjom na otvorenom, želju za vožnjom u slobodu. Zatvorenici su se ovaj put opredelili baš za ovakav put ka slobodi: ludilo na vrelim motorima po još vrelijem asfaltu i sve to u punoj brzini, ne mareći za gust saobraćaj i policiju. Oni beže iz zatvora, sedaju na kradene motore i udišući slobodu punim plućima nestaju u oblaku dima. Njihovi heroji Spaz i Punt su takođe uhapšeni i sada, sem što im je cilj da se zabave, moraju još i da oslobode svoje miljenike. Policija dobija informaciju o bekstvu i šalje sve raspoložive motore u poteru. Žrtve? Da, biće na tone žrtava. Građani, upozorenje! Ne izlazite na ulice da ne biste leteli na sve strane, napolju je Road Rash!

Electronic Arts nikako ne staje sa radom. Nakon hit igara kao što su **Tomorrow never Dies** i **Medal of Honor,** odlučuje da se smiri pucačinom i pravi još jedan nastavak popularne žurke na motorima. Prvi deo ove igre pojavio se davne 1994. godine na Sega Mega Driveu, onomad najpopularnijoj kućnoj konzoli. **Road Rash** je doživeo nekoliko vaskrsenja i sada se vraća u sigurno najboljem i najbržem izdanju, sa podnaslovom *Jail Break* (bekstvo iz zatvora). Ajd' da pređemo na igru.

U glavnom meniju imate mogućnost izbora između dobrih i loših, odnosno pajkana i robijaša. Osim toga, postoji multiplayer opcija gde se možete takmičiti sa ortacima u krvavoj borbi za prvo mesto. Tu je i *Time trial* mod gde treba da postignete što bolje vreme (već viđene opcije u **Need for Speed** serijalu, ipak je to *EA*). Ako se opredelite da igrate kao pajkan, za cilj imate da pohapsite celu bandu i vratite je nazad gde joj je mesto. Ipak, to ne ide baš tako lako. Alternativa donosi kompletnu igru sa negativcima, koja se odvija na gomili različitih lokacija (gradovi, sela, šume, pustinje, planine, ostrva...) i u kojoj se borite protiv policije i suparničkih bandi. Na početku imate izbor između dve bande: prva je sastavljena od kriminalaca, pankera i narkomana, dok ova druga banda deluje blaže i po garderobi i po njuškama. Svaka banda se sastoji od tri člana, pa se morate opredeliti kog ćete od njih voditi, odnosno ko će voziti vaš pobesneli motor. U toku igre postoje interaktivne sekvence koje prikazuju avanture Spaza i Punta pre hapšenja. Spaz je krupni baja sa pomalo retardiranom facom dok je njegov ortak Punt mrski patuljak sa jelenskim rogovima na kacigi (definitivno IN). U sekvencama se obojica pokazuju kao totalni manijaci i zaluđenici za motorima, nerazdvojni ortaci koji u sve nevolje upadaju zajedno. Pošto ste počeli igru protiv Zakona, na raspolaganju vam je devet staza za kvalifikaciju i dva tipa motora: arkadni - sporiji i simulacioni - brži. Takođe, možete proveriti vaše trenutno finansijsko stanje, u koliko ste trka pobedili i koliko ste oružja sakupili.



Trka je počela i zapažate odličnu grafiku prepunu kolorita i lepih vizuelnih efekata (lens flare sunca, varnice, dimovi...). Sve je odrađeno kako treba. Na raspolaganju su vam gas, kočnica, nekoliko ružnih reči i vaše sopstveno i trenutno jedino oružje: pesnice i bodljikave čizme. Postoje četiri ugla kamere od kojih je jedan iz poluptičije perspetktive, a ostali sa leđa. U slučaju da vas neki takmičar iznervira, možete ga opsovati (ne baš tako masnim psovkama) pritskom na L2 taster. U toku trke možete izmlatiti protivnika i oduzeti mu oružje (štanglu, palicu, lanac, električni treskavac...) koje takođe možete dobiti ako osvojite jednu od prve tri pozicije. Sem policije i suparničkih motora, tu je i ponekad veoma gust saobraćaj - jedna greška i naći ćete se par sekundi u vazduhu posle čega sledi grubo sletanje. Sve što tada treba da uradite je da otrčite nazad do motora (koji je, po običaju, u obližnjem žbunju) ili da jednostavno resetujete sebe i motor nazad na stazu. Ako konstantno pritiskate gas, dići ćete se na zadnji točak i bićete u mogućnosti da tako vozite do kraja trke u pratnji varnica. Pritom možete ići pravo ka automobilu koji će vam poslužiti kao odskočna daska i time dobiti na brzini. Još ako kod sebe imate *Nitro Pack* (turbo gorivo) možete reći kojotu "bi-bip" i zapaliti put.

Staze su stvarno nešto posebno. Kao što sam već spomenuo, za dalju kvalifikaciju je potrebno pobediti u devet trka. Svaka staza se razlikuje i po krivinama i po okolini. Počećete trku u jednom mestu a završiti u sasvim desetom. Recimo, startujete u urbanoj sredini sa gustim saobraćajem, izlazite u seoski predeo a završavate na dokovima ili u nekakvoj pustinji. Što je staza duža, proćićete više predela. Pošto sredite konkurenciju i kvalifikujete se, sledi *Gauntlet* - obračun sa gomilom motorista koji je određen kratkim vremenskim periodom. Pristalice rocka će se obradovati jer igra obiluje sjajnom rock i hard rock muzikom. Zastupljeno je preko 20 manje-više poznatih grupa sa istim brojem pesama. U igri postoji par blažih nedostataka kao što su prelamanje tekstura ili manjak vizuelnih efekata. Može vam se dogoditi da prođete kroz neki auto ili drvo ili da proletite kroz brdašce. Ali šta da se radi, to su standardne mane većine igara ovog žanra.

Svi vi koji ste ludi za trkama ovog tipa ili jednostavno volite da se malo zabavite a usput ubijete kojeg pešaka...pardon, vreme, **Road Rash - Jail Break** je stvar za vas.

THe IgroMe® 88%

Žanr: Arkadna vožnja

+ Raznolikost staza
− Nedorađene texture

Broj igrača:	1-2
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	80%
Zvuk	85%
Muzika	92%
Igrivost	93%
Atmosfera	87%
System:	PAL + NTSC +

SONY PlayStation
- Spec Ops Stealth Patrol
- Rally Championship
- Eagle One Harrier
- NBA In The Zone 2000
- Railroad Tycoon 2
- Road Rash Jail Break
GET TWISTED!
SPRING
3+1
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-67-920

Rainbow Six
● Otvorena sva vrata: Pauziraj igru, onda pritisni i drži L1 i pritisni troufao, kocku x2, trougao, X, krug, kocku, trougao.
● Sve mape: Pauziraj igru, pritisni i drži L1, i pritisni X, krug, kocku, trougao x2, kocku, x.
● Puna energija za ceo tim: Pauziraj igru i drži L1, zatim pritisni trougao x2, X, krug x2, kocku x2.
● Supermen mode: Pauziraj igru, drži L1 i pritisni X, kocku, trougao x2, krug, kocku, X x2.
Fighting Force
● Cheat Mode: Na ekranu Press Start pritisni i drži L1+L2+R1+trougao+x+levo (sve u isto vreme). Onda izaberi novo. Kada igra počne, lik će biti neranjiv i imaće neograničenu municiju. Ali nažalost nećeš moći da snimiš.
Cool Boarders 4
● Sve planine i likovi: Ukucaj ICHEAT kao ime. Ako si pravilno ukucao čućeš frazu Hey no cheating!
Svi specijalni događaji: Ukucaj IMSPECIAL kao ime.
GET ENJOYED!
Crash Team Racing
● Penta Pinguin: Drži L1+R1 i pritisni dole, desno, trougao, dole, levo, trougao, gore u glavnom meniju. Čuće se zvuk ako si pravilno otkucao šifru.
● Papu Papu: Drži L1+R1 i pritisni levo, trougao, desno, dole, desno, krug, levo x2, dole.
● Super Turbo: Drži L1+R1 i pritisni trougao, desno x2, krug, levo.
● Neograničene maske: Drži L1+R1 i pritisni levo, trougao desno, levo, krug, desno, dole x2.
● Neograničene Wumpa voćke: Drži L1+R1 i pritisni dole, desno x2, dole x2.
● Lazni Crash: Osvoji Purpule Gem kup kako bi otključao lažnog Crash-a
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 6 VP20
TEL. 011/311-5342
mob. 064/11-011-48

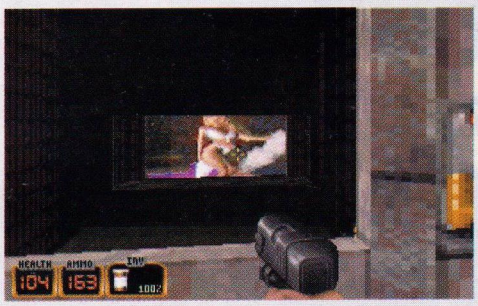
Duke Nukem

Retro

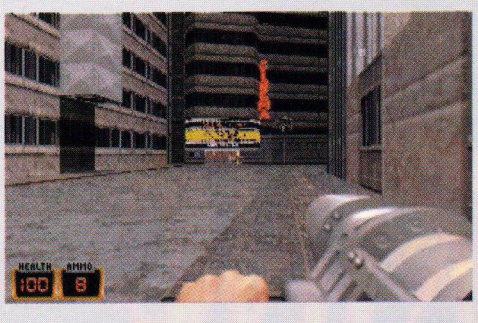
Ovaj put smo vam za retro rubriku spremili nešto neočekivano, a to je sjajni Duke Nukem. Sigurno već i vrapci na grani znaju za slavnog Dukea, ali za onog ko ipak ne zna, evo objašnjenja. Vanzemaljci su došli na Zemlju i zauzeli je, ljude su pobili a devojke su iskoristili za svoje eksperimente (ili nešto gore). Sve bi bilo kako su planirali da izvesna osoba po imenu Duke Nukem nije odlučila da im stane na žulj. Duke je razbacani plavušan, željan akcije i devojaka.

Za ovo ostvarenje je zadužen sada već svetski poznati *3D Realms*. Ovo je sada već treći nastavak popularnog **Dukea** (sprema se i četvrti). Prva dva dela su bile klasične VGA platforme, dok je **Duke 3D** pucačina iz prvog lica. **Duke 3D** je igra oslobođena svih cenzura, tako da ćete kroz igru slušati gomilu Dukeovih prljavih komentara i viđati gole devojke i topless igračice.

Grafika koristi "build" engine i sa obzirom da je igra iz '96. godine sasvim je kvalitetna. Likovi,



itemi i efekti su urađeni u dve dimenzije, dok je kompletna okolina 3D. Ovo su i same karakteristike build enginea. Eksplozije su interaktivne i jako dobro izgledaju. Sve je veoma koloričnо a ukoliko imate neku jaču 2D kartu, rezolucija se može podići i do 1024 # 960 pixela. **Duke 3D** ne podržava ni jedan tip 3D akceleracije, ali ni sofverski mod nije za bacanje. Zvuk je veoma visokog kvaliteta (sampling 44khz, stereo). Muzika je dobra ali je u MIDI formatu tako da može i da iz-



nervira. Cela igra je podeljena u tri epizode po nekih desetak nivoa. Na kraju svake epizode čeka vas boss koga je potrebno ubiti da biste napredovali kroz igru. Prva epizoda je smeštena u ruševine L.A., druga u svemirskoj stanici, a treća u vanzemaljskoj bazi. Sve u svemu, nivoi su veoma raznoliki i sadrže gomilu tajnih lokacija i podnivoa (u jednom trenutku nailazite na Terminatora i Indijanu Džonsa). Cilj na kraju svakog nivoa jeste da

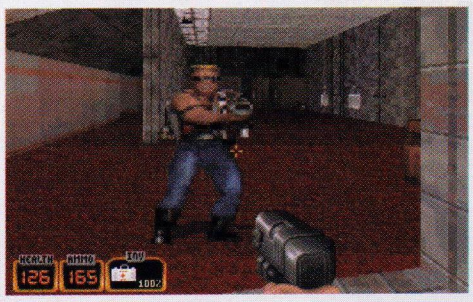
THe IgroMe®

Žanr: Pucačina iz prvog lica

o1

+ Sve
− Zaraznost

Minimum: 486 66MHz, 4Mb RAM, SVGA kartica
Optimum: P90MHz, 8 Mb RAM



aktivirate sistem za samouništenje u obliku nuklearnog znaka. Ukoliko vam je ovih tridesetak nivoa malo, tu su brojni mission packovi koji su veoma maštovito osmišljeni: **Carribean Life is a Beach** - Duke na plaži, **Out in D.C.** - Duke u Vašingtonu, **Nuclear Winter** - zimske čarolije sa Dukeom itd. Naravno, za mission packove vam je potreban originalni **Duke Nukem**. Neprijatelja ima sasvim dovoljno da se iživljavate do mile volje. Tu su svinje policajci, gušteri sa blasterima, dinosaurusi sa gatlinzima, zatim ljubičaste kreature sa ogromnim mozgovima... Od naoružanja na raspolaganju imate 10 različitih oružja: pištolj, sačmara, machine gun, RPG (raketni bacač), pipe bombe, umanjivač (smanjite protivnika na nivo kutije za šibice a zatim ga zgazite), devastator, laser trip mine (aktiviraju se kada neko prekine laserski snop) i zaleđivač. Bilo koje oružje da koristite za ubijanje neprijatelja će vam trebati malo vremena. Stepen nasilja po kome je ova igra postala poznata se najbolje ogleda u scenama u kojim uz pomoć bombi ili RPG-a raznosite protivnika u parčiće, što je propraćeno adekvatnim Dukeovim komentarom od kojih je najčešći "Come get some!!". Dobro, toliko sam nahvalio igru da bi valjda bio red i da navedem mane, kada bi mana uopšte bilo. U stvari, ima jedna: vaš kompjuter će raditi 24 časa dnevno. Zaista, igra je toliko zarazna.

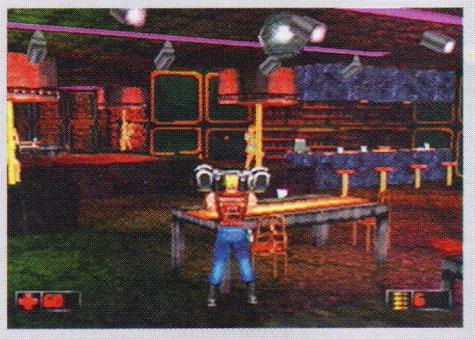
Iznenadiće vas činjenica da **Duke 3D** ne zahteva ništa jače od najobičnijeg 486 procesora sa 4MB RAM-a, a postoji i na Playstationu. **Duke** je savršena igra za iživljavanje posle napornog dana na poslu ili školi i uz njega vam je zabava zagarantovana. Ovo je igra koju morate imati u svojoj kolekciji - tastaturu , odnosno joypad u ruke i Come get some!!!

Duke Nukem Time to kill
Sony Playstation

Osada, pošto je pobio mali milion odvratnih vanzemaljaca i spasao svet od zasigurne propasti, Duke najzad može da se malo opusti u dobrobitima svog rodnog L.A.-a (ako znate Dukea, znate o kojim dobrobitima pričam). E, pa, neće moći!

Vanzemaljci uzvraćaju udarac i još jednom kreću u invaziju na našu planetu, međutim, ovaj put koriste teleporte. Njihov primarni

cilj je ubiti Dukea. L.A. još jednom biva zakrčen svinjskim i krokodilskim njuškama iz svemira i svi Zemljani i Zemljanke računaju na Dukea. On je sada STVAAARNO besan, povećava svoju količinu naoružanja i municije, iz dubine duše vikne "COME GET SOME!!" i kreće u akciju istrebljivanja svemirskih svinja (Duke jednostavno obožava miris slanine i čvaraka ujutru). Stvari se malčice komplikuju kada shvati da vanzemaljci poseduju vremeplove kojima su dospeli u prošlost i spremaju se da se ozbiljno poigraju sa istorijom (zaplet nama poznat iz kultnog filma "Povratak u budućnost"). Ovo je tipična ubij-sve-i-vrati-se-sam pucačka igra programerskih kuća *3D Realms* i *GT Interactive* sa pogledom iz trećeg lica (za razliku od prethodnog Dukea gde je pogled bio iz prvog lica) za jednog ili dva igrača (Duke protiv Dukea po arenama). Sama igra je inspirisana **Tomb Raider** serijalom jer Duke poseduje neke Larine poteze i pokrete, a nivoi umeju ponekad da budu kranje avanturistički. Grafika i engine likova su na primernom nivou a vizuelni efekti (vatra, eksplozije, dimovi) su O.K. mada ipak malo nedorađeni. Sve se svodi na pucanje i skakanje po platformama, a s'vremena na vreme naiđete na vrata za koja su vam potrebni ključevi ili kompjuter za koji vam je opet potreb-



na ID kartica. Igra je prvenstveno namenjena svima koji žele da se razonode i opuste na lep način: ubijanjem i komadanjem vanzemaljaca uz pomoć 20 različitih oružja (Desert Eagle, sekire, sačmare, Gatling gun, RPG - specijalno Dukeovo oružje i još 15 drugih). **Time to Kill** je kol'kotol'ko cenzurisan, pa Duke ne psuje kao inače a igra poseduje manju količinu krvi nego prethodnik. Ipak, to vam neće smetati da se dobro zabavite, "počistite" L.A. i naučite svinje da lete (u vazduh tj. komade). Izuzev Los Angelesa, sve lokacije su smeštene u prošlost, tačnije na stari Divlji zapad, u mračno doba Srednjeg veka i u Rim, 100 godina pre nove ere (zaista dug trip). U sva tri doba dominiraju vanzemaljci koji polako prepravljaju istoriju, svako doba se sastoji iz tri nivoa i na poslednjem je boss, obično pet puta veći i vatreno moćniji od vas što ne znači da je neuništiv. Od pomagala, tu su razni štitovi, neranjivost, nevidljivost, jet pack (zahvaljujući kome Duke ima sposobnost letenja), koferi prve pomoći, night vision goggles i još par drugih stvarčica.

Duke Nukem Time to Kill poseduje sve kvalitete odlične, sočne pucačine i vredna je pohvale. Vlasnici PC-a mogu samo da zavide njihovim kolegama, vlasnicima Sonya i broje dane do izlaska **Duke Nukem Forever**.

THe IgroMe®

Žanr: Simulacija vožnje?

o1

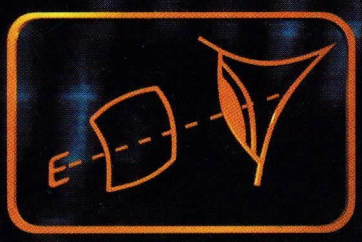
+ Mnogo oružja
− Zastareo engine

Broj igrača:	1-2
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

za one koji vole računare emisija

ProPC

produkcija
studio



marketing
011 635 777

subotom
od 18.05
na TV Košava
repriza utorkom
od 11.00

BAJT 021

NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI

na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu

SUBOTOM
OD 20^{00} DO 21^{30}

NS-92,2MHz

Tako Dobar Izbor

TDI

radio 106.3 MHz

Juggernaut

PlayStation

Goran Pešić

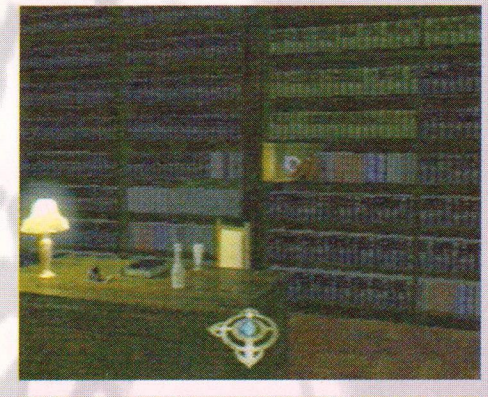
Ako zaista volite neku osobu, onda ste spremni da zbog nje žrtvujete sve što posedujete - ako treba, i sopstvenu dušu. Međutim, žrtvovanje svoje duše i upuštanje u nepoznato može da snosi velike posledice. Te posledice mogu biti ozbiljne u toj meri da postaju smrtonosne. Upravo ovo je tematika horor avanture Juggernaut.

Ono što karakteriše ovu igru je mračna i krajnje zastrašujuća priča koja će zaintrigirati vaš um i držati vas vezane za ekran do poslednje animacije. **Juggernaut** je tipična click & point avantura iz prvog lica sačinjena iz velikog broja 3D animacija. Izvođenje je hiljadu puta viđeno u ovakvom tipu igara, ali je igra sama po sebi jedinstvena. U slučaju da ste igrali **Sillent Hill** ili **Sanitarium** na PC-ju i preživeli, ovo je definitivno vaš sledeći izazov. U redu, grafički se **Juggernaut** ne može porediti sa pomenutim ostvarenjima, ali priča, muzika i zvukovi će vas neprekidno držati u pripravnosti i znojiti vaše dlanove na svakom koraku.

U ulozi ste nepoznatog mladića koji je na morbidan način izgubio svoju voljenu devojku Saru i spreman je da žrtvuje sve ne bi li je vratio nazad. Sara je, zapravo posednuta đavolom koji joj jede dušu i preti da je preuzme u potpunosti. Sveštenik (jedan od sporednih likova) je nemoćan i ne može joj pomoći jer u njoj vlada haos i jedina nada je da druga duša pronađe njenu izgubljenu dušu. Ta druga duša ste vi, njen momak. Nakon što prisustvujete bizarnoj sceni u Sarinoj kući (podseća na jednu iz filma "Isterivač đavola"), dobićete njen privezak - amajliju koja predstavlja link sa pravim svetom i koja će vas čuvati od zla ("evil" je sigurno najčešća reč u igri a i u ovom opisu). Inače, privezak služi za upisivanje pozicije na memorijsku karticu. Nakon još jedne animacije naći ćete se u Sarinom umu, i, s obzirom na to, na jako čudnoj lokaciji: na plaži. Tada počinje avantura.

Kretanje se izvodi tako što pritisnete određeno dugme na kursoru i posmatrate pripremljenu animaciju. Kada želite da ispitate neki prostor, dobijate strelicu u obliku nekakvog simbola kojim klikćete po slici u potrazi za objektima. Takođe, posedujete i mapu trenutne lokacije (ne morate se truditi da je nađete) pa čak i ako ta lokacija ima više spratova. Logički zadaci su osnova cele igre, jako su interesantni a pritom zaista uvrnuti. Početna lokacija je već pomenuta plaža. Ono što bode oči je krvavo crveno nebo koje govori koliko je duša vaše devojke već zaražena. Put kroz šumu, imaginarna kula i nekoliko puteva koji ne vode nikuda i zamak na mračnoj strani uma (inače, vaša glavna destinacija) su samo neke od čudnih lokacija u igri. Nakon što dospete do zamka, zaplet se komplikuje i u sukobu sa nekakvim monahom gubite vaše telo. Naćićete se u formi duha i lutaćete po spratovima ogromnog, turobnog zamka. S obzirom da ste samo duh, nećete biti u mogućnosti da otvarate vrata već samo da prolazite kroz otvore u zidovima. Ni jedan item vam neće biti dostupan sve dok ne pređete u materijalnu formu, tj. dok ne nađete telo. Na ovoj lokaciji ćete naći nekoliko čudnih mašina koje vas usisaju i prebace u odgovarajuće telo. Kažem "odgovarajuće", jer postoji telo odraslog čoveka i deteta. Razlog tome su dva tipa vrata: normalna i malecna (jedva da i dete može proći). Naravno, uvek možete izaći iz tela na isti način na koji ste ušli i ponovo poprimiti oblik duha. Vaš glavni i jedini cilj je da istrebite svaku vrstu zla iz Sarinog uma a zlo ima više oblika. Najpre morate naći sprat sa četvoro vrata, put ka mikrokosmosu, svetu zla. U svakoj od ove četiri sobe (ne, Tarantino nema baš nikakve veze sa igrom) treba rešiti logički problem.

Na primer, u jednoj od soba je potrebno staviti ogledalo na osvetljeni deo zida i ono će pokazati nešto što golo oko ne može videti: tajna vrata na suprotnom zidu. Nakon zagonetke slede dva izbora, dve priče. Dospećete u sasvim drugu igru, bićete sasvim druga osoba na sasvim drugom mestu i vremenu događanja (npr. Japan 2251. godine). Prvi put kada sam dospeo u jednu od priča, mislio sam da je u pitanju neki bug u igri, sve dok nisam uzeo neki item u pratnji potpuno iste muzike kao i u ostatku igre. U svakoj od ovih individualnih priča (ima ih osam) potrebno je istrebiti Satanu koji je u obliku nekog lika iz određene priče. Sve posednute osobe u početku izgledaju sasvim nevino i normalno, da bi kasnije Zlo isplivalo na površinu. Na kraju saznajete ko je krivac, tj. ubica (kao neka vrsta priče o Šerloku Holmsu) a zatim sledi obračun. Pošto razrešite svih osam misterija koje ćete proživeti kao dobar roman (verujte mi, ja jesam) sledi finale sa vašom (ne)suđenom koja se od vašeg poslednjeg viđenja toliko promenila da ćete se zapitati da li je uopšte bila vredna žrtve.



Loše osobine ove igre su zanemarljive ako uzmemo u obzir da je ovo ipak samo click & point avantura i da su je radile nepoznate firme *Jaleco* i *Tonkin House*. Malo iritira to što svi likovi izgledaju skoro isto, jer su razlike su svedene na sitnice kao što su druga boja kose, druga garderoba ili nekoliko bora više na licu. Glasovi ne postoje, već su svi dijalozi tekstualni. Sa izuzetkom par komplikovanih zagonetki, igra je prilično laka.

Ako zanemarimo ove nedostatke, dobijamo sjajnu avanturu začinjenu dijabolikom i logikom i verujem da će se svi ljubitelji ovog žanra složiti sa mnom. Ovo je pravi izbor za sve vas koji već mesecima silno iščekujete novu dozu strave i užasa. Uživajte u svetu **Juggernauta**.

The IgroMe® 78%

Žanr: Horor avantura

+ Mnogo animacija
− Likovi skoro isti

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	-
Analogna kontrola:	-
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	72%
Zvuk	81%
Muzika	79%
Igrivost	78%
Atmosfera	79%
System:	PAL + NTSC +

PlayStation

Rally Championship

Bojan Nešić

U prošlom broju Gamera opisan je Rally Championship za PC, a sada je tu i Playstation varijanta, koju nam donose *Hot Gen Studios* i *Actualize*. U poslednje vreme sve auto-moto simulacije koje su napravljene za PSX (pa i one koje će tek doći) imaju tu nesreću da se bore tek za drugo mesto, jer je tron u ovom žanru neprikosnoveno zauzeo Gran Turismo serijal. Tako i ovaj poslednji reli, uprkos svojim kvalitetima, prinuđen je da gleda u leđa GT dvojci.

Posle odlične, ali ipak uobičajene uvodne animacije za ovakav tip igara (znači urlajuće mašine u brišućem naletu uz neku vrstu tehno muzike u pozadini), pojavljuje se glavni menu screen sa Seat Ibitza Kit Evo dvojkom u gro planu. Odatle se može vršljati po opcijama (tu su audio i video settings, difficulty settings, a za sama kola birate tip guma, suspenziju, osetljivost pri skretanju i način menjanja brzina) ili krenuti pravo na trku. Postoji četiri tipa takmičenja: Arcade, Championship, Two-player i Time trial. U Arcade modu učestvuju još četiri vozača i voze se redom sve etape jedne staze, pa se potom prelazi na druge; u Championship modu se meri prolazno vreme i na osnovu toga osvaja pozicija, a voze se prve etape svih staza, pa zatim druge etape itd. U igri postoji 16 mašina a neke od njih su: Peugeot 106 maxi, Škoda Felicia, Honda Civic, Ford Escort, Renault Maxi Megane... Moja omiljena zverka je Ford Puma Kit Car. Postoji šest staza sa po šest etapa i ako vas interesuje možete odslušati pred početak trke kratki istorijat svake staze. Sem poslednje sve su dostupne i mogu se odmah voziti.

Dođosmo konačno i do same vožnje. Odabrali ste mašinu i stazu i krenuli niz drum. Prvo što se uočava je kvalitetna grafika, kako samih kola tako i staze, krajolika i neba. Tu su i dobro odrađeni svetlostni efekti i refleksije. Znači, sa te strane vožnja predstavlja pravo uživanje. Ono što je interesantno je nameštanje pozicije kamere po sopstvenom nahođenju kad je u pitanju eksterni pogled - mogu se namestiti visina i udaljenost. Inače, postoje dva eksterna, dva interna i pogled sa branika (u toku igre se menjaju sa select). Kad smo već kod joypada, moram da naglasim da je mnogo lakše koristiti analognu kontrolu pošto vozilo brže reaguje i bolje sluša. Ovo možda može biti minus ako ne posedujete Dual Shock. U svakom slučaju, koje god vozilo da odaberete ubrzo ćete ga imati pod svojom kontrolom jer je upravljanje pomalo jednostavno, što može biti nedostatak, ali i ne mora, a to opet zavisi od ličnih afiniteta svakog igrača. Uprkos ovome koncentracija tokom vožnje mora biti na maksimalnom nivou; treba i slušati suvozača i gledati smer strelica jer se krivine iznenada pojavljuju pred vama, a kad se to desi, uglavnom su u pitanju u-turnovi ili barem krivine od 90 stepeni. Još jedan razlog koji zahteva vozačevu punu pažnju su drumovi jedva širi od kola. To nije problem kad su sa strane njive i livade, ali kad je reč o brdskim predelima, sa brežuljkom s leve, a jarugom s desne strane, imaćete mnogo više problema. Već sam napomenuo da je kontrola nad vozilom prilično laka što znači da zakoni fizike nisu baš ispoštovani. Zanošenja kola su naravno prisutna ali se i ona bez većih problema izuče. Sa staze se lako izleće, ali i lako vraća i to zahvaljujući fenomenalnom (čitaj nerealnom) ubrzavanju mašine. Zatim su tu i super prečice uz pomoć kojih bez po muke pretičete rivale (umesto da vozite stotinak metara dugu krivinu presecite pravo preko poljančeta). Dakle, može se reći da na stazi nikad nije dosadno. Vozićete i po snegu, noću, po kiši, suncu itd. Moja najomiljenija je četvrta staza čije etape se voze u predvečerje za vreme zalakska Sunca.

Za grafiku sam već rekao da je kvalitetna, ali ipak tu postoji nekoliko nedostataka. Na primer teksture šetaju s vremena na vreme, recimo, kad se kolima zabijete u drveće sa strane nestane po koji poligon, a ponekad se desi da igra zakoči (ovo posednje je u principu najveći greh autora). Muzika, koja se čuje samo dok ste u menijima, je tek nešto iznad proseka. Što se tiče zvukova oni su dobro odrađeni - sasvim se realno čuje motor, cviljenje guma pri kočenju, sudari itd. Od zvukova okoline tu su veselo čavrljanje ptičica, navijanje publike, na nekim stazama i grmljavina, rominjanje kiše... Još jedna tehnička nedorađenost je povremeni gubitak zvuka, a to se lako uočava kada se motor utiša do kraja. Za pohvalu je to što se pri biranju kola čuje komentator sa jakim engleskim akcentom koji daje veliki broj detalja o svim mašinama. Što se tiče suvozačevog glasa, recimo da je podnošljiv.

U igri postoji nekoliko blesavih nelogičnosti, a najreprezentativnija je kada vas, pri brzini od 200 km/h, zaustavi grmić od svojih petnaestak cm. Tu su barice koje su statične i ne prskaju prelazom preko njih. Oštećenja kola ne postoje i možete se čukati koliko god hoćete.

Uprkos navedenim manama ipak je pravo uživanje nagaziti gas to daske, osećati kako se zver trese pod vama i gledati rivale iza sebe u prašini i blatu. Na kraju, kad se saberu svi plusevi i minusi zaključujem da je ova igra zapravo idealna za one koji nemaju vremena, a ni živaca za zadubljivanje u tajne **Gran Turisma**. Brza i ipak kvalitetna arkada pogoduje onima koji za konzolom ne provode više od sat vremena dnevno.

The IgroMe® **81%**

Žanr: Rally vožnja

+ Hmmm

– Sve po malo

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	84%
Zvuk	75%
Muzika	74%
Igrivost	81%
Atmosfera	88%
System:	PAL + NTSC -

SVE NA JEDNOM MESTU

Kompletan asortiman potrošnog materijala svih svetskih proizvođača
Beograd, Strahinjića Bana 1
tel/fax: 638-604, 637-672, 638-142

Design Supplies

SB

softbiro

PlayStation

Kompletan lager
SONY PlayStation programa
Zmaj Jovina 29
tel: 626-464
180-673

SpecOps: Stealth Partol

Spec Ops je tim američkih rendžera (ne moćnih) koji je zadužen za obavljanje Top Secret operacija u okviru svoje zemlje i van nje. Vi stupate na scenu kao komandir jednog takvog tima.

Igru je radio *Talon Soft*, programerska kuća koja je napravila **Spec Ops** na PC-ju. Uvodna animacija, pored slika raznih operacija, donosi glas nekog američkog kretena koji vam priča deset zapovesti jednog rendžera i to toliko brzo da verovatno nećete razumeti ni jednu njegovu reč (ja nisam). Sem one završne, ostalih animacija i nema. Igru možete igrati i u dva igrača i to samo po kampanjama. Ukoliko želite da preskočite sve one menije možete izabrati opciju *Quick start* pomoću koje bivate ubačeni direktno u igru. Nakon što izaberete svoj mod, sledi briefing misije koji vam ukratko objašnjava ciljeve u okviru zadatka. Zatim sledi biranje rendžera. Na raspolaganju vam je pet operativaca od kojih je svako specijalizovan za nešto: machine guns, close combat - shotgun, explosives, sniper i assault rifles. Izaberite svoja dva rendžera i krenite u misiju.

Grafika i engine, uz nekoliko dodatnih efekata, najviše podsećaju na **Tomorrow Never Dies**. Sve je oštro i kolorično uz veliki broj detalja na ekranu. Svetlost iz pucnja izgleda jako dobro, efekti vatre i dima takođe. Eksplozija, na iznenađenje, NEMA! Možete vi da bacate granate i da ostavljate eksploziv po nivou ali bez rezultata. Zvuk je zaista kvalitetno snimljen, ali je nažalost monoton. Muzika na nivou? Pa, recimo da bi osobe koje su radile muziku nivoa mogle da budu odgovorne i za **Silent Hill**. Jednostavno, turobna, depresivna muzika koja nikako ne doprinosi atmosferi.

Misije su veoma raznolike i sastoje se iz nekoliko faza. Da sve izgleda što realnije, tu su razne vremenske neprilike od kiše do snega, koje izgledaju odlično. Neke misije se odvijaju po mraku što znači da morate koristiti posebnu opremu kao što su, na primer, Night Vision Goggles. Neprijatelji su raznoliki: ruski vojnici, teroristi.... Pokreti likova izgledaju veoma dobro (to se najviše odnosi na one pod vašom kontrolom). Kontrole su takođe urađene dobro, tako da vaš lik može da čuči i da puzi i to poprilično brzo, ali ni to nije dovoljno da se prišunjate neprijatelju. Težina u igri je totalno nerealna čak i na easy nivou. Ubijaće vas tek tako. Pritom još dodajte neprijatelja koji vas vidi na kilometar a vi njega ne i shvatili ste poentu. Šta da vam savetujemo, sem da se pridržavate sjajnog **Syphon Filtera** i još sjajnijeg **Metal Geara**.

The IgroMe® **70%**

Žanr: Strateška pucačina — 01

\+ Stealth igra
\- Velika težina

Broj igrača:	1-2
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	70%
Zvuk	74%
Muzika	68%
Igrivost	69%
Atmosfera	74%
System:	PAL + NTSC +

PlayStation

Resident Evil: Gun Survivor

Miloš Domuz

Po četvrti put, Resident Evil se vraća u potpuno novom okruženju. Priča je pomalo promenjena: Leon Kenedi (lik iz drugog dela) vas je zamolio da istražite sumnjivo ostrvo i da se, ukoliko naiđete na gomilu veselih zombija i sličnih nakaza, vratite po pomoć. Sve se komplikuje kada se vaš helikopter sruši pri uzletanju i tako vas spreči da odete sa ostrva. Što je još gore, vaš junak je dobio amneziju pri padu iz helikoptera pa će se kroz celu igru prisećati zašto je došao na ovo ostrvo i ko je on uopšte. Da, dobro ste pročitali: vi ste na ostrvu na kome je Umbrella ponovo ispustila svoj virus. Dakle, sve se ovo događa odmah nakon trećeg dela. Ko kaže da mora da bude u Racoon Cityju?

Da pređemo na samu igru. Animacije (kao i sam intro) su ovog puta potpuno rađene u in-game fazonu (slično kao u **Metal Gear Solidu**) što će sve ljubitelje ovog žanra, uključujući i mene, rastužiti jer nisu nikakva zamena za prelepe animacije kakve su viđene u trećem i svim ostalim delovima (šmrc!). Ali ne tugujte, nisu toliko ružne da bi ste plakali. One u **Metal Gearu** su bolje prvenstveno zbog samog enginea igre. Kao i u **Metal Gearu**, animacije su zamućene taman toliko da prikriju sve one kockice i pixele na ekranu. Engine.... pa, recimo da je dobar ukoliko vam se sviđa grafika iz **RE2**, ali ima tu i **Dino Crisisa**. Sve je nekako smućkano i smuljano ali nije tako loše. Ovaj **Resident Evil** je potpuno urađen u 3D ali ne sa onolikim kvalitetom kakav ima **Dino Crisis**. Da li je ovo pravi naslov za igru? **Resident Evil**? *Gun Survivor* je igra iz prvog lica a ukoliko ne razumete šta to znači, najviše podseća na **Medal of Honor** (iz principa nećemo upoređivati ove dve igre). Efekti su urađeni očajno i trapavo. Svi liče na one iz prvog dela, mada su slabijeg kvaliteta. Dim je užas nad užasima i pravi je bol za oči gledati zombija kada opalite u njega iz bacača granata. Krv je totalno preneta iz **Dino Crisisa** pa ako ste zavoleli da masakrirate one jadne dinosauruse, onda ćete zavoleti i ovo. Što se nivoa tiče, odlično su urađeni i imaju mnogo, mnogo detalja. Uživaćete na svim lokacijama. To su uglavnom ulice slične onima iz Racoon Cityja, restorani, bioskopi, kuće, a tu je i neizbežna hemijska fabrika u kojoj Umbrella dizajnira svoje monstrume. Cela igra je izuzetno laka pre svega zahvaljujući tome što se nećete previše zadržavati na lokacijama. Uvek vam se nađe par vrata koja treba da istražite i već ste našli ključ za neku sledeću prostoriju. Posledica svega ovoga je kratka igra (iz prvog puta sam prešao igru za dva sata, a rekord mi je 56 minuta). Da ne bude sve monotono, na nekim delovima u igri ćete dobiti ključ koji otvara troje vrata. U zavisnosti kojim putem krenete, možete naći neko novo oružje, neki predmet ili nekog teškog protivnika, ali igra vas uvek navodi na jedan isti put.

Zvuk u igri je urađen standardno - nije loš a nije ni dobar, što se može reći i za muziku koja je strašna samo kada vam koji neprijatelj izleti kroz prozor ili zid. Čak vam ni zvučnici neće ništa pomoći. Oružja u igri ima ukupno osam (zajedno sa poslednjim koje je gotovo nemoguće naći). Samo ime igre - *Gun Survivor* - govori da u igri preovlađuju pištolji: Bereta, Glok 45, Walther PPK, nemački Mauzer i Magnum, ali tu su i Combat Shotgun i Grenade Launcher. Pištolji se razlikuju po razornoj moći, brzini punjenja, brzini pucanja kao i veličini šaržera. Najbolji izbor je bereta - veoma brzo puca, ima veliki šaržer i brzo se puni. Sačmarom je za ubistvo protivnika, čak i sa velike razdaljine, potreban samo jedan metak, jer ne puca rasipnički već samo u jednu tačku. Dakle, više je pumparica. Grenade Launcher ima tri punjenja: eksplozivna, vatrena i kiselinska, koja su najjača. Neprijatelji su izmešani iz prvog i drugog dela igre. Od zombija su tu doktori, policajci, razni građani i oni bez kože. Od ostalih neprijatelja ima Lickera, Huntera iz prvog dela, Cerberussa (mutirani dobermani) i, naravno, neizbežnih vrana. Zatim ima pauka i kraljica pauka iz prvog dela kao i velikih leptira i biljaka. Ono što najviše nervira je situacija kada sretnete dva do tri potpuno identična zombija. Pojavljuje se i monah iz drugog dela samo što ovde umesto jednog monaha ima njih 30 koji se pojavljuju kroz celu igru. Ukoliko se odlučite da ih ubijate, najbolji izbor vam je bereta (tri šaržera će ga ubiti). Na kraju igre naićićete na neku vrstu mršavijeg Tyranta iz prvog dela (konačni boss-mutirani dvometraš sa kilometarskom kandžom) a šta će biti posle sa njim, saznaćete kroz igru. U igri su prisutne i neizbežne herbe i sprejevi kao i u svakom drugom **Residentu**. Zelena herba za zdravlje, plava za protivotrov i crvena koja pojačava dejstvo neke od ove dve i ne može se koristiti sama. Kontrole nisu ništa strašno pa zato i nema nekih posebnih kombinacija. Analogna kontrola je podržana kao i dualshock ali ništa posebno kod njih mi nije privuklo pažnju. Atmosfera same igre je hvala bogu zadržala Resident Evil duh čak i ako je toliko toga promenjeno.

Pored svih napomenutih mana uživao sam igrajući Gun Survivor pa makar i 2 sata, ali to je zaista moglo mnogo, mnogo bolje. Ipak sve ovo ne bi trebalo da vas spreči da odigrate ovaj "nastavak" Resident-a. Činjenice govore: Resident Evil 3 Nemesis je još uvek ono naj, naj od Resident-a, ali ukoliko ste R.E. fanatik ne propustite ovaj naslov.

The IgroMe® **82%**

Žanr: Pucačka avantura

+ Resident u 3D
− Kratka igra

Broj igrača:	1
Broj blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola:	+
Povezivanje:	-
MultiTap:	-

Grafika	92%
Zvuk	83%
Muzika	79%
Igrivost	77%
Atmosfera	85%
System:	PAL + NTSC +

Prva prodavnica video igara u Jugoslaviji

Royal Game Shop

PlayStation™

DVD VIDEO

SA PREVODOM

PC CD ROM

SA PREVODOM

VIDEO CD

29. NOVEMBAR 68 ab

011/762-947; 063/322-450

PlayStation

Track & Field 2000

Adrijano Brišček

Vednog dana, sedite vi u sobi gledajući svoju kolekciju igara i dodje vam na pamet silna misao: "onaj tamo red CD-ova ima jednu igru manje i meni bi baš dobro došla jedna takva prokletija (čisto da popuni policu)". Naravno sad ostaje da trknete do C marketa (nemate pojma koliko je CD klub omražena ustanova ovde u redakciji). Kad vi upitate za neku dobru igru koja je skoro stigla, prodavačica u C marketu vam kaže:" pa, eto, tu je taj Track & Field 2000, atletika, dobra grafika, može četiri igrača, brza, ima dvanaest disciplina (ovde već počnu misli da vam lutaju i vi kažete "neka, neka, hvala, možda neki drugi put, + ova baba sa dve vekne hleba i mlekom me stalno šutira"), ali to je vaša greška i zato ja insistiram da vi to sve uradite na sasvim drugačiji način. Poslednja rečenica izvršava metamorfozu u "atletika kažeš, a, dobra grafika, može četiri igrača? Ajde daj mi to kad nema ništa drugo." Izjurite zatim iz C marketa, pravac kući da pogledate šta ste to kupili. Ne, ne nikako, ja insistiram da CD smesta stavite na policu i zaboravite sve što ste u vezi s njim zamislili. Od ključne važnosti da ovu igru što pre zaboravite i molim vas bez tog "pa koji sam je onda...". Dakle, zaboravite na igru i bacite se malo na nešto drugo (ima još stvari u životu sem igrica, kao na primer druge igrice). Slobodno pustite Final Fantasy 8. Sjajna igra, zar ne, a kladim se da još niste pokupili sve GF-ove. Uzgred, Doom Train se summonira kad imaš šest Malboro Tentaclova, šest Steel Pipeova i šest Remady Pluseva. Sad imate šta da igrate još neko vreme, a kad vam FF 8 dosadi tu su mnoge igre koje samo na vas čekaju. Dobro, sad možete malo da gledate TV. Znam da Minimaks smara neverovatno i da Ljovisne kolo vode, kao i da Brena snima novi album, ali valjda ćete naći nešto vama pogodno. Već ste zaboravili na Track & Field? Ne, samo nam je on u glavi i kako će se ta igra uopšte uklopiti u ovaj opis!? Dobro de, valjda znam šta radim! Krucijalno je da pratite instrukcije opisa u životu, jer samo tako će vas ova igra oduševiti.

Najzad dođe dan kada vam se u vašem milom domu pojavi grupa ljudi koja nema tendenciju da ode u skorije vreme. Može to biti vaš rođendan, jednostavno žurka, Nova godina, bezrazložno okupljanje smarački nastrojenih ljudi, bezrazložni snimak medveda!? Uglavnom, bilo koja prilika u kojoj ne možete da pustite **Tomb Raider** pa da svi gledaju kako vi igrate, a sami se smaraju. Sećate se **Track & Fielda 2000**? Da jeste to je ona igra zbog koje je i napisan ceo ovaj uvod. Latite se mesta na polici rezervisanog za atletiku i stavite konačno tu igru u Sony. Ortačija vas pita kakva je to igra. Dakle, vi kažete da još niste igrali jer imate puno da učite, ali da svi kažu da je dobra (nećete valja da kažete da ste pratili uputstvo iz Gamera). Gledate na sat, a on kaže 20:31, vraćate pogled na TV i uzimate joypad u ruke. Sledeći put kad pogledate na sat, na njemu će stajati 07:35, a društvo će izgledati jednako rešeno da ostane kod vas kao i kad je došlo. To je psihički aspekat posle sedam sati igranja **Track & Fielda 2000**, a fizički nam kaže da je igranje igara napornije od bavljenja pravim sportom. Ruke će vam biti izmučene od pritiskanja dugmića, a kad konačno zaspite, rekordi će vam se pojavljivati pred očima, i više nećete znati da li je 9.37 na sto metara rekord iz sna, ili vaše istinsko ostvarenje (rekord iz sna ako mene pitate).

Princip igranja ove atletike svodi se na brzinu korišćenja kocke i kruga čijim naizmeničnim pritiskanjem postižete brzinu, snagu, brzinu, snagu, brzinu, brzinu... Za sto metara vam treba brzina, za dizanje tegova snaga, a za ostale discipline ćete povremeno pravovremeno pritiskati iks i trougao (čisto da ne bude da su za igru potrebni samo mišići). Treba recimo pritisnuti iks u pravom momentu, pri skoku u dalj, da ne bi prestupili, ili u skoku u vodu, da biste se ispravili pri samom uranjanju. Sve discipline imaju momenat snage (brzine) i tajminga i vi se pitate da li je uopšte moguće postići oba. Odgovor je ne. Ako mislite da pređete igru na hard nivou ili da srušite neki rekord potrebno je da svetlosnom brzinom pritiskate dugmiće i da uz to pazite da ne prestupte, što je prilično teško (u većini slučajeva i ne gledate u ekran dok igrate). Sada vam je jasno zašto je ovu igru besmisleno igrati kada ste sami. To bi bilo samo veliko razočarenje i trajno bi vas odvojilo od velike zabave koja vam sledi ako igru podelite sa još nekim. Idealno bi bilo da jedan joypad koriste trojica, ali ni dvojica nisu premalo. Ako još imate multy-tap pomnožite to sa četiri i dobija se multy-zabava za dvanaest ljudi. Verujte, i druge igre imaju multyplayer opciju, ali ova ih sve prevazilazi jer zaista maksimalno koristi mogućnosti ove opcije i maksimalno neutrališe dosadu u trenucima kad vam je u kući velika gužva. Posle igranja **Track & Fielda** poželećete da vam je svaki dan puna kuća. Naravno, to je neizvodljivo i zato ova igra nije savršena. Ona je sto posto zabava za neku posebnu priliku, i ništa više. Uzalud je pokušavati da igrate sami samciti, te zato preskočite ovo ostvarenje ako želite igru koja će vas držati noć i dan pred ekranom, mesecima, kao što to može **WE4.**

Sve ovo znaju oni koji su vlasnici prethodnog **Track & Fielda** i ja tačno znam njihovo nestrpljenje da dočekaju kraj ovog opisa, i čuju šta je to novo u ovoj igri. Shvatam i njivovo razočarenje posle moje konstatacije da tu zapravo i nema ništa novo što bi vas nateralo da apdejtujete svoju **Track & Field** verziju. Neke discipline su dodate (dizanje tegova, vožnja bicikla, skok u vodu...) neke izbačene (sto deset sa preponama, skok u vis...) i sve je to unapređeno za nekih deset posto, što je ipak nedovoljno da vas natera da kupite novi **Track & Field**. Stari je sasvim dovoljan. Ako pak nemate prethodni deo **T&F**, za vas nema razmišljanja, trk do C marketa.

THe IgroMe®

Žanr: Sportska simulacija

+ Realni pokreti
− Minimalna poboljšanja

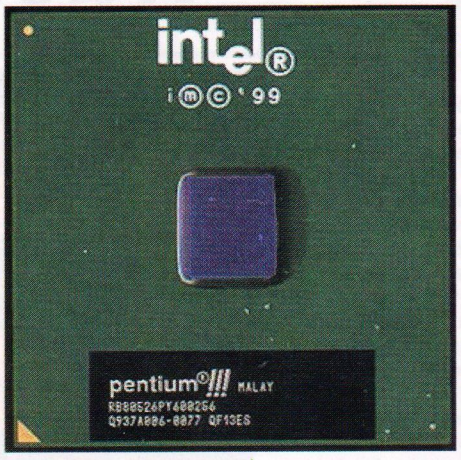
Broj igrača:	1-4
Broj blokova:	4
DualShock:	+
Analogna kontrola:	-
Povezivanje:	-
MultiTap:	+

69%

Grafika	79%
Zvuk	68%
Muzika	34%
Igrivost	97%
Atmosfera	67%
System:	PAL + NTSC +

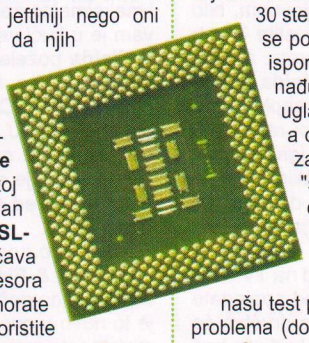
Intel Pentium III 500E Coppermine

Marko Cilic



Iako su svi govorili o pobedi *AMD-a* sa njihovim Athlonom, ***Intel* se uopšte nije potresao time i izgledalo je kao da imaju keca u rukavu. Oni (ljudi iz *Intela*) su svesno na tržište izbacili "običan" PIII kako bi se, u međuvremenu, koliko toliko dostojno borio sa** Athlonom. **Za to vreme *Intelovi* inžinjeri su vredno radili na novom procesoru,** PIII Coppermineu. **Izbacivši ga uspeli su da sustignu i prestignu *AMD*.** Coppermine **donosi mnoštvo novina i sigurno donosi neke standarde koje će usvojiti i naredne generacije procesora.**

Kao prvo da razjasnimo stvar oko imena procesora. Pun naziv je **PIII E**, a negde ćete pročitati **PIII Coppermine** ili **PIII E Coppermine core** (jezgro). U svakom slučaju radi se o jednom te istom procesoru. *Intel* je uveo oznaku **E** kako bi se razlikovao od običnih **PIII** procesora. On radi na 100MHz magistrali, a postoji i EB verzija koja radi na 133MHz magistrali. Sada postoji varijanta procesora koja se ubada u Slot 1 ploče (to je SECC 2 pakovanje), kao i verzija koja je namenjena FC-PGA podnožiju. Mi smo na testu imali baš FC-PGA verziju **Coppermine** procesora koja radi na 500MHz. FC-PGA (Flip Chip Pin Grid Array) pakovanje je vrlo slično Socket 370 podnožju koje je korišćeno za PPGA **Celeron** procesore. Broj pinova je isti, ali se ovaj procesor, na veliku žalost svih vlasnika Socket 370 ploča, ne može koristiti u njima, jer su funkcije dva pina zamenjene. Znači ako imati neku Socket 370 ploču (recimo **ZM6**) jednostavno ne računajte da ćete je obradovati **Coppermine** procesorom. Jedine ploče koje trenutno podržavaju ovu vrstu **Coppermine** procesora su one sa i810 čipsetom, a rešenje je i nabavka adaptera koji će mu omogućiti rad na Slot 1 pločama. FC-PGA procesori su jeftiniji nego oni namenjeni Slot 1 podnožju tako da njih treba uglavnom i očekivati na tržištu, a i sam *Intel* predviđa da će se svi **PIII** procesori krajem godine proizvoditi u FC-PGA pakovanju. Pošto smo **Coppermine** procesor hteli da testiramo na nekoj BX ploči bio nam je potreban adapter. Nabavili smo *Soltek* **SL-02A++** adapter, koji omogućava korišćenje FC-PGA (i PPGA) procesora u Slot 1 pločama. Na adapteru morate preko džampera izabereti da li koristite **Coppermine,** ili pak neki drugi procesor. Ovo je posledica razmene uloge dva pina o kojoj smo pričali. Kada to podesite ostaje samo da izaberete da li on radi na 100 ili 133MHz magistrali i uživanje može da počne. Ali (uvek to ali) neće ni sve Slot 1 ploče raditi sa **Coppermineom**. Ustvari da bi pravilno radile morate da flashujete najnoviju verziju BIOS-a. Tek tada će vaš **PIII E** procesor biti pravilno prepoznat i početi korektno da radi. Ovaj problem se ne javlja kod novijih BX ploča, jer je većina "**Coppermine** ready". Procesor je veoma mali i kao takav ne uliva nadu da se u njemu krije aždaja. A mora se priznati da i na oko izgleda veoma lepo (ustvari simpatično). *Intel* je dobro zasukao rukave pa **Coppermine** skoro i ne liči na **PIII** od koga potiče. Broj tranzistora je praktično udvostručnen pa **Coppermine** ima 29 miliona tranzistora (običan **PIII** ima 15). Zanimljivo je da je i **Athlon** sa svojih 21 milion tranzistora ostao daleko iza. Ovako veliki broj tranzistora je omogućen zato što su vodovi u procesoru smanjeni. **PIII E** je prvi procesor u istoriji koji ima 0.18 mirkonsku tehnologiju izrade. Zbog ovoga je i veličina čipa nešto smanjena, a time i količina toplote koju pušta. Mnogi su se zapitali zašto se procesor (tačnije jezgro) zove **Coppermine**. Prva asocijacija je bakar (copper na engleskom znači bakar), ali ipak to nije tačno. Procesor nije izrađen od bakra, već je samo zadržano ime koje mu je *Intel* u toku razvoja dao. Takođe, razlika u odnosu na **PIII** je i u L2 kešu. **Coppermine** je preuzeo rešenje koje su do sada imali **Celeroni** pa keš radi na punoj brzini procesora. **Coppermine** ima 256kb keša, a **PIII** 512kb. Ipak, pošto tih 256kb L2 keša kod **Copperminea** rade na punoj brzini procesora - keš se mnogo racinalnoje koristi . Nije stvar samo što je ovakav procesor brži, već i što se keš mnogo lakše overklokuje, pa je **Coppermine** sa pravom proglašen za naslednika **Celerona**. Količina L1 keša je ostala ista kao kod **PIII**, znači 32kb. Pri kraju godine trebalo bi da se pojavi verzija **PIII E** sa 128kb L2 keša (kao **Celeron**) i ona će biti znatno jeftinija. **Coppermine** radi na značajno manjem naponu nego **PIII**. Dok **PIII** radi na 2V, **Coppermine** radi na zapanjujućih 1.6V (Slot 1 verzija radi na 1.65V). Ovo značajno smanjuje grejanje procesora, pa su i standardi za matične ploče na kojima **PIII** radi rigorozne, jer svaka ploča ne podržava ovako nizak napon. *Intel* je primenio i novi dizajn procesora (koji se zove OLGA) tako da je jezgro procesora sada u direktnom kontaktu sa hladnjakom. Ovime se dodatno pospešuje hlađenje, što je dokazano i na našem testu. Primerak na 500MHz koji smo imali, nikada nije imao temperaturu veću od 30 stepeni (čak i kada je overklokovan). Mora se pohvaliti i originalni *Intelov* cooler koji se isporučuje uz procesor. Ovo po malo iznenađuje jer je *Intel* do sada isporučivao uglavnom dosta loše coolere uz procesor, a ovaj je vrhunskog kvaliteta. Hladnjak je zaista impozantan, a ventilator ima "samo" 4500 obrtaja što je sasvim dovoljno da se ohladi blago zagrejani **PIII E**.



Kada smo konačno sve podesili, utakli smo procesor (ustvari adapter) u našu test ploču. U pitanju je **MSI-6163** koji je bez problema (doduše sa najnovijim BIOS-om) prepoznao **Coppermine** kao **PIII 500 E**. Preleminarni testovi su pokazivali da je izvučen svaki atom snage iz 500MHz, a sve igre su naprosto letele. Nije bilo apsolutno nikakvih problema u radu ili nekompatibilnosti sa nekim programima. Na testu nažalost nismo imali neku **GeForce** kartu, ali svako da bi je **Coppermine** sa svojih 500Mhz značajno ubrzao. Ipak i iz vremešnog **Diamond Vipera V550** (Riva TNT) je izvukao dosta bolje performane nego **Celeronom** na 450MHz. **Athlon** ipak ne može da da performanse u igrama kao što je to slučaj sa **Coppermineom**. Koliko god bili nemilosrdni pri testiranju procesora, nikako nismo uspeli da zagrejemo procesor. Na 500MHz temperatura je konstantno bila oko 27-28 stepeni što je impresivna cifra. Naravno odmah smo pokušali da overklokujemo procesor i rezultati su bili više nego dobri. Bez problema smo uspeli da ga nateramo da radi na 667MHz (5x133) ali od toga ni makac dalje. Probali smo i na dve AOpen ploče ali je rezultat bio isti. Verovatno bi on radio na 700MHz, ali imali smo samo PC 100 memoriju tako da je najverovatnije ona razlog malo nižeg kloka. Ipak i 667Mhz je više nego dovoljno. Procesor na toj frekvenciji radi zaista sjajno, kako po brzini tako i po stabilnosti. Čak i kada je procesor bio overklokovan za 167MHz (oko 30%) temperatura se nije menjala. Sada je granica bila 29-30 stepeni, što je zaista neverovatno ako se zna da overklokovani **Celeron** zna da ima i do 20 stepeni višu temperaturu od ove.

Svi oni koji su do navijali za *AMD* moraće ipak da priznaju da je *Intel* ponovo pobedio. Novi procesor je kompatibilan sa pločama baziranim na BX čipsetu (doduše uz adapter) tako da ne morate da investirate u novu Athlon ploču (koja je pritom i dosta skuplja od BX ekvivalenata). Njegova cena je još uvek dosta visoka, ali vremenom, kako dolaze brže verzije ona će neminovno padati. **Coppermine** je ultimativni izbor za multimediju i igre, a svakako ne treba zaboraviti ni overklok. Ovo je pravi naslednik **Celerona**, zato jedva čekamo brže verzije procesora.

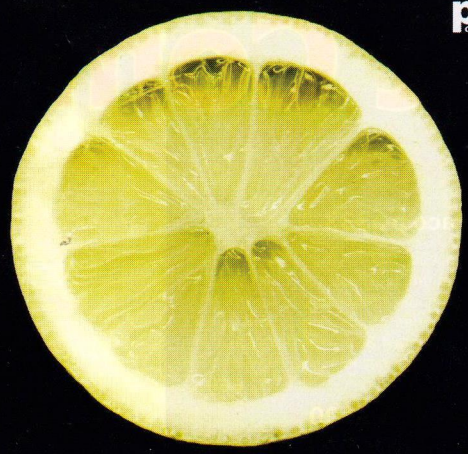
Pred samo zaključenje broja dobili nabavili smo PC133 memoriju i naša očekivanja su se ispunila. **Coppermine** je bez ikakvih problema radio na 700MHz (140MHz magistrala), a vrlo stabilan bio je i na 733MHz (148MHz magistrala). Na magistrali od 153MHz nije hteo da radi, ali i postignuta brzina je više nego zadovoljavajuća.

U toku testiranja ***Coppermine*** *procesora do nas je stigla i jedna "međuverzija"* ***PIII*** *procesora. U pitanju je* ***PIII B****, koji ima standardno* ***Katamai*** *jezgro kao i obični* ***PIII*** *procesori. Oznaka* ***B*** *u nazivu označava da procesor radi na 133MHz, a sve ostalo je identično kao kod* ***PIII*** *procesora. Primerak koji smo mi imali na testu radio je na 533MHz (4x133). Intel je ovu seriju procesora izbacio pre* ***Copperminea*** *kako bi se što više približio AMD-ovom* ***Athlonu****. Procesor izgleda indentično kao i svaki drugi* ***PIII****, i sem malog natpisa na vrhu boksa nemoguće ga je razlikovati od* ***PIII*** *procesora koji rade na 100MHz magistrali. Moguće je da vaša ploča u startu ne podržava ovu vrstu procesora pa morate skinuti noviju verziju BIOS-a. Kada to uradite procesor će biti prepoznat kao PIII 533B. Nažalost i na ovaj procesor je ugrađen veoma loš Intelov cooler koji se ugrađuje i na ostale* ***PIII*** *procesore (sva sreća da je* ***Coppermine*** *izuzet sa ovog spiska). On se sa svojim minijaturnim hladnjakom i veoma sporim ventilatorom (3500 obrtaja u minuti) dosta muči da ohladi ovaj procesor, ali ipak u tome uspeva. Rezultati koje postiže procesor su veoma solidni. U većini slučajeva je bio brži od* ***Copperminea*** *na 500Mhz. Doduše ta prednost je veoma mala (praktično zanemarljiva), a ne treba zaboraviti da procesor radi na 33MHZ višem taktu. Još važnija je i činjenica da magistrala i memorija rade na 33Mhz više (133 u odnosu na 100) i tu se praktično i stvara ta mala prednost.*

Overklok je moguć i to na 568MHz (143MHz magistrala), kada radi veoma stabilno. Da nismo na testu imali ***Coppermine****,* ***PIII B*** *bi zaslužio preporuku. Ovako on će ipak morati da ostane u senci* ***Copperminea****.*

Procesor smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

design & prepress: dvojnik@www.it.co.yu



zamena bez suvišnih pitanja*

CD-RW 4x4x24

MULTIMEDIA KEYBOARD

CD-ROM 50X

WIRELESS KEYBOARD

BTC®

*** = neispravan CD ROM sa važećom garancijom na licu mesta zamenjujemo novim**

vidljiva povrsina: 365 x 275 mm
dijagonala ekrana: 19 inca

promer tacke: 0,26 mm
naj. rezolucija: 1600 x 1200 / 75 Hz

:Hansol
Mazellan 900P

Monitor po ukusu pravih gamera!

pakom COMPUTERS

PAKOM Computers
(018) 52-11-16
www.pakom.co.yu

List Computers

Tel/fax (011) 306.55.60
(011) 361.04.98
www.list.co.yu
e-mail: prodaja@list.co.yu

konfiguracije

Paco p-a333

Procesor AMD K6-2 na 333 Mhz, Pentium ploča sa sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 32Mb memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, mini AT kućište, miš i tastatura, bez monitora.

660.-

David p2-i400

Procesor Pentium II, Celeron na 400 Mhz, brza Intel i810 ploča sa integrisanom zvučnom i grafičkom kartom, 32Mb PC100 memorije, 3.5" flopi, hard disk kapaciteta 4.3Gb, mini AT kućište, miš i tastatura, bez monitora.

775.-

Luke p2-i400 / i433

CPU Intel Pentium II Celeron na 400 ili 433Mhz, standardna Intel BX matična ploča, 64Mb PC100 brze memorije, midi ATX kućište, hard disk od 13.0Gb, grafička karta sa 8Mb AGP, obavezni miš i tastatura, bez monitora.

995.- / 1015.-

Quasar p3-i500 / i533

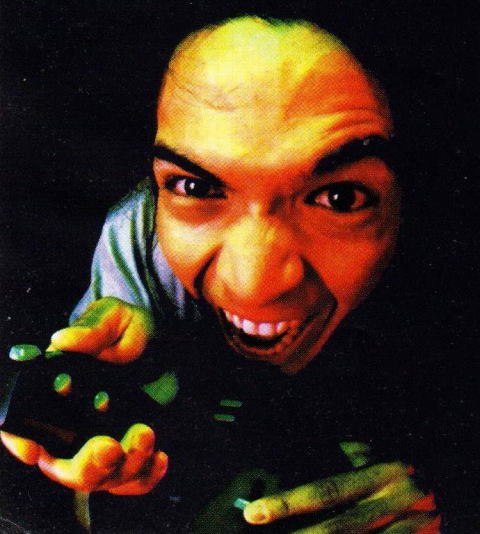
CPU Intel Pentium III 500Mhz ili 533Mhz, ploča Abit ili Microstar Intel BX sa UDMA-66 kontrolerom, 128Mb PC100 ili PC133 memorije, hard disk Quantum od 15.0Gb, grafička karta ELSA Erazor X GeForce AGP sa 32Mb, ATX kućište, miš, tastatura i flopi, bez monitora.

2095.- / 2195.-

Konfiguracija po želji

Naručite računar koji ćemo sastaviti specijalno po Vašim zahtevima. Izaberite sami svaku komponentu Vašeg računara. Sve komponente su od renomiranih proizvođača i vrhunskog kvaliteta. Svaki računar se detaljno testira i podešava pre isporuke.

ostanimo **ljudi**



TNT / TNT 2 / GeForce

Generic RivaTNT2 Vanta, 16Mb, AGP	140
Diamond Viper V770, RivaTNT2, AGP 16Mb	**195**
Diamond Viper V770 32Mb / V770 Ultra, 32Mb, AGP	265/350
ELSA Erazor III Pro, RivaTNT2 Pro (Ultra), 32Mb, AGP	**295**
ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb (Video In & Out)	360
ELSA Erazor X, GeForce 256, 32Mb, AGP	**445**
ELSA Erazor X² DDR, GeForce, 32Mb DDR, AGP, TV-Out	**600**
ELSA Revelator 3D naočare, kablovske	120

Voodoo

3dfx STB Voodoo 3, 2000 16MB, AGP	**220**
3dfx STB Voodoo 3, 3000 16MB, TV-Out, AGP	300
3D naočare iArt-3D, infracrvene (i za Voodoo)	175

Matrox / S3 Savage

Generic Savage 4 Pro, 16Mb AGP	120
Matrox G200 16Mb + TV Out expansion, AGP	250
Matrox G400 16Mb Single Head / 32Mb Dual Head, AGP	245/**370**

Profesionalna 3D Animacija / CAD

ELSA GLoria Synergy II, 32Mb, AGP (OpenGL)	**390**
ELSA GLoria XXL, 3Dlabs Glint MX+Gamma 16+24Mb, AGP	1750
ELSA GLoria II 64, nVidia Quadro, 64Mb, AGP	1770

Zvučne karte

TerraTec 128i PCI / Creative Soundblaster PCI128	55/60
Diamond Monster Sound MX300, PCI	115
Creative Soundblaster Live! Value, PCI / Live! 1024 Player	120/125
Terratec AudioSystem DMX, PCI	**270**
Creative Soundblaster Live! Platinum, PCI	440
TerraTec EWS 64XL Value Edition / EWS 64XI Full	570/910
TerraTec EWS 88MT, 8-channel Hard disk Recording System	**980**
TerraTec m3po, CD & mp3 player, HQ Audio Decoder	**860**

CD / DVD

CDROM IDE NEC 40x / Sony 48x / Teac 40x	110/120/**120**
CDROM SCSI, Teac CD-532S 32x / Plextor UltraPlex 40x	150/205
CD pisač Rewritable, Teac CD-W54E,4x-4x-32x, IDE	**470**
CD pisač Teac CD-R56S 800 8x-24x, SCSI	**470**
DVDROM Pioneer DVD-104S / Toshiba	245/215

Modemi / ISDN

Modem interni Motorola 56K, V.90, PCI	50
Modem ELSA Microlink™ 56K, V.90 interni PCI (5 god. garancije)	**75**
Eksterni modem Diamond SupraMax USB, 56K V.90	**190**
Eksterni modem 3Com US Robotics 56K Massage Pro, samostalan	285
ISDN interni adapter 3Com US Robotics Sportster TA, ISA	110
ISDN interni adapter ELSA MicroLink ISDN, PCI	**150**
ISDN eksterni adapter ELSA MicroLink ISDN USB	195
ISDN eksterni adapter ELSA TanGo 2000, sa 2 analogna porta	340
ISDN ELSA Router LANCOM 1000 / 1100 / 2000 Office	ask

Miševi / tastature / joystick

Joystick, Saitek Cyborg 3D Stick	130
Joystick, Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro	270
Gamepad, Microsoft Freestyle Pro, sa žiroskopom	**170**
Volan, Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel	360
Logitech Cordless Desktop iTouch (bežična tastatura i miš)	240
Tastatura Microsoft Natural Elite, ergonomic	95
Miš Generic Intellimouse sa točkićem, Color, PS/2	35
Miš Logitech Pilot Plus, sa točkićem PS-2 / USB	**35**/45
Miš bežični Logitech Wheel Mouse Color, Special Edition	115
Miš Microsoft Intellimouse sa točkićem, PS/2	45

Ploče/CPU/Hard diskovi

Ploča Abit BE-6, Intel BX + UltraDMA-66, Slot 1, ATX-AGP	280
Ploča Microstar BX Master, Intel BX + UltraDMA-66, ATX-AGP	**265**
Ploča Supermicro, Intel i820 Camino, UltraDMA-66, ATX-AGP	360
Procesor Intel Celeron 400Mhz / 433Mhz	150/175
Memorija SDRAM 64Mb PC100 / 64Mb PC100 Quality	125/**135**
Memorija SDRAM 128Mb PC133 Quality	**300**
Hard disk IDE Quantum Fireball lct 13 / 15.0 / 17.3Gb	270/280/**290**
Hard disk SCSI Quantum Atlas 10K, 9.1Gb, 10000rpm, U2W	**890**

IDE / SCSI kontroleri

IDE UltraDMA-66 kontroler Abit HotRod, PCI	105
IDE **RAID** UltraDMA-66 kontroler, Promise FastTrak-66, PCI	**420**
SCSI kontroler, Tekram / Adaptec, PCI	80/80/80
SCSI U2W LVD kontroler, Adaptec 2940U2W LVD U160, Full pack	790

Razno

MP3 walkman, Diamond RIO PMP-300, 32Mb	280
Zaštita od strujnih udara, APC SurgeArrest E10-G / E20-G	70/100
ZIP uređaj IOmega interni IDE / eksterni paralelni	160/240
TerraTec Internet Camera, TerraCam USB, Retail / E.T. USB	**125**/120
SunDisk Image Mate, čitač digitalnih kartica, USB	240
Zvučnici Samsung GNT-5100, subwoofer	105
Zvučnici Teac PowerMax 500W / 1000W / 2000W	130/390/**750**
Skener Mustek 600 / Plustek 1200 / Artec 1200	140/180/180
Štampač HP DeskJet 610c / HP LaserJet 1100	220/790
IDE HDD fioka, 3 x Cooler, UDMA66	45
Mrežna karta 3Com EtherLink XL PCI, 3C900 Combo, UTP+BNC	**60**

Monitori

Monitor 14" ADI V30 / 15" ADI E44 / 15" DTK	255/340/320
Monitor 15" Hansol 501P / 15" KFC	**360**/350
Monitor 17" Belinea 103010/ 17" Belinea 103040	470/535
Monitor 17" DTK / 17" ADI E55 / 17" Philips 107E	500/520/550
Monitor 17" Hansol 710P / 17" Samsung 750p	**560**/840

Video editing

Hauppauge DVB-S, Digitalni satelitski risiver & Internet link	760
TerraTec TerraTValue, tuner & teletext & capture, PCI	**145**
miroVIDEO Studio PCTV rave, TV tuner & capture card, PCI	**145**
miroVIDEO Studio PCTV, TV tuner & capture card, PCI	185
miroVIDEO Studio PCTV, Remote Controller (nije za PCTV rave)	**25**
miroVIDEO Studio DC10 plus, PCI	590
miroVIDEO Studio MP10 PAL, external MPEG-1 editing	690
miroVIDEO DC30 plus, PCI / miroVIDEO blueBox	**1390**/150
miroVIDEO DV200, Digital Video Editing (DV), PCI	1290
miroVIDEO DV500, Analog & DV realtime Video Editing, PCI	**2050**
miroVIDEO DC50, profesionalni Beta sistem, PCI	3790
miroVIDEO DC1000 PAL, MPEG-2 / DV Dodatak	4290/2100
Pinnacle ReelTime, loss-less MJPEG professional system, PCI	ask

12 meseci kvalitetne garancije • Za sve ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Zamena neispravnih delova u roku od 24 časa • Besplatna instalacija vašeg softvera uz računar • 48 sati testiranja svakog računara pre isporuke • Hvala na poverenju

Terratec - M3Po

Željko Đurić

Da, da, devojčice i dečaci, bilo je samo pitanje vremena kada će se ovako nešto pojaviti i kod nas. Mp3 format zapisa je definitvno postao izuzetno popularan i prihvaćen, te je njegovo zaživljavanje u audiofilnoj sferi samo pitanje trenutka. Moram priznati da sam se obradovao što nam je upravo od Terratec-a došao jedan ovakav uređaj.

Već pri prvom pogledu na M3Po sam pretpostavio da će ovaj mp3 CD plejer opravdati ime koje je Terratec sebi stvorio u muzičkoj industriji. Impresivnih gabarita i dopadljivog dizajna, ovaj uređaj pleni svojom pojavom. Pošto je predviđen da radi bez prisustva računara, dizajniran je u stilu klasičnih Hi-Fi komponenti.

Na prednjoj masci dominira LCD ekran preko koga ćete očitavati razne informacije potrebne u radu sa M3Po. Tu je još i priključak za slušalice, par tastera i veliki potenciometar. Iako po svom izgledu najviše podseća na volume regulator, njegova uloga je dosta značajnija od te. Sa zadnje strane se nalaze pozlaćeni chinch-evi preko kojih se direktno povezuje na predpojačalo/pojačalo. Naravno tu je i tray za umetanje CD-ova. Za razliku od svega ostalog jedino ovaj tray ukazuje na računarsku tehnologiju, i ujedno je najslabijeg kvaliteta od svih ugrađenih komponenti. U kompletu se isporučuje daljinac, par CD-ova i izuzetno uputstvo. Naviknut na stvarno dobra i informativna uputstva Nemačkih firmi, ovim sam dobio i potvrdu da neki Nemci imaju i dozu duhovitosti u sebi. Ako raspolažete bar osnovnim znanjem engleskog obavezno ga pročitajte od korica do korica. Opširno i vrlo detaljno, uputstvo će vas uz odgovarajući nivo humora upoznati sa svakim aspektom ovog izvanrednog uređaja.

Osnovna namena ovog Terratec-ovog čeda je puštanje mp3 muzike. To, bar u teoriji znači da vi možete da ubacite bilo koji CD na kome se nalaze mp3 numere, pa da M3Po pretraži ceo disk i potom vam redom pušta numere koje je pronašao. Stvarnost je dosta drugačija, i daleko bolja pošto M3Po može sve to i još puno više. Primera radi, plejer prepoznaje i koristi m3u (Wianmp) liste. Na CD-u se bez problema može nalaziti nekoliko play lista, a vi možete birati koja će biti aktivna. Liste takođe možete praviti direktno, krećući se kroz spisak pesama i dodajući jednu po jednu. Ugrađeni softver podržava i direktorijume, tako da se lako možete šetati kroz ceo CD. Na displayu će se prikazivati samo oni fajlovi koju imaju veze sa mp3-om, ili su nazivi direktorijuma, te je snalaženje dosta lako. Vaš izbor pesam će ostati aktivan sve do fizičkog isključenja uređaja iz električne mreže, ili dok ne odlučite da obrišete listu.

U svakom trenutku vam je dostupan menu pritiskom na istoimeni taster. Tu su još i STOP, i UP koji vas vraća opciju nazad. Tu je i jedan taster promenjive namene čija je trenutna funkcija ispisana u donjem delu display-a Za puštanje pesama na raspolaganju vam je mnoštvo modova: nasumično puštanje, redom, iz liste, po 10 sec od svake pesme i DJ mod. Ovaj poslednji se sastoji u tome da vi, dok svira neka pesma, ručno odaberete koja će biti sledeća. Ako to ne uradite, ići će sledeća iz liste. Uloga točkića je vrlo raznovrsna, i može se po želji konfigurisati. Početne postavke su sasvim OK za kućno slušanje, dok će zaluđenici sigurno eksperimentisati sa njima. Imate i mogućnost pretrage, te ćete tako najlakše naći određenu pesmu u hrpi direktorijuma. Ako se pitate kako se kucaju slova, odgovor je: točkić. Pomeranjem levo-desno se krećete kroz abecedu, dok pritiskom na njega potvrđujete da je to baš to slovo koje tražite. U Sound opcijama možete podešavati basove i visokotonce, mada samo za mp3 muziku. Postoji još opcija koje su lako razumljive (kao npr. mute ili speed).

A sad malo o kvalitetu zvuka. Po samoj izradi, kao i specifikaciji koja se dobija sa njim vidi se da se nije štedelo na uštrb kvaliteta. Sve je u visokoj klasi Hi-Fi opreme, i ako momci kažu da imaji high quality MPEG decoder, oni ga stvarno i imaju. U kombinaciji sa dobrim slušalicama dobija se zvuk više nego dobrog kvaliteta, za koga je zadužen 32-o bitni RISC procesor (koji tačno, nije navedeno u specifikacijama). Posle izvrsne reprodukcije mp3 kompresovanih muzičkih fajlova, koja je jednostavno nešto najbolje što sam čuo, ostalo mi je samo da se zapitam kakvog li je kvaliteta standardna CD produkcija. I ponovo sam se zapanjio. Po kvalitetu zvuka koje su moje slušalice reprodukovale (KOSS PRO/480) ovaj sistem se ni za nijansu nije razlikovao od nekog HiEnd HiFi sistema. Slična kvalitativna iskustva smo dobili i kačenjem na predpojačalo/pojačalo/zvučnici sistem. Ovde moram da napomenem da svi korisnici koji imaju neki od računarskih zvučnih sistema u klasi ispod 200 DM, jednostavno neće moći da uživaju u blagodetima takovog zvuka. Razlog se krije u činjenici da su ti sistemi po svojim sposobnostima reprodukcije daleko ispod onoga što pruža M3Po. Ovaj player najbolje obavlja baš svoju osnovnu funkciju puštanje zvuka i svaki prosečan korisnik će njime biti zadovoljan. Namerno nisam rekao audiofil, jer se tu već ne radi o kvalitetima već pre o ukusima ljudi.

M3Po krasi još nekoliko interesantnih i korisnih osobina. U njega je možete ubaciti hard disk čime se otvara spektar novih mogućnosti. Pomoću ugrađenog softvera možete prebacivati pesme sa CD-a na disk, brisati ih, praviti i snimati svoje play liste. Sa odgovarajućim kapacitetom HD ste u mogućnosti da 23 dana po 24h dnevno slušate muziku, i da se pri tome nijedna pesma ne ponovi. U Terratec-u preporučuju neki od WD modela iz serije Whisper. Taj model se kod nas ne nalazi u prodaji, te je preporučljivo uzeti neki sa minimalnim nivoom buke. Ubacivanjem HD se nivo šuma ipak podiže, ali je to minimalno, te se može lako progutatu zbog pogodnosti koja se dobija. Terratec je uradio i jednu izvrsnu stvar, omogućio je lako unapređenje softvera ugrađenog u M3Po. Vi lepo sa Interneta skinete odgovarajući fajl, snimite ga na CD i potvrdite zahtev za nadogradnjom.

Po pitanju tolerantnosti na bugarske i loše narezane diskove M3Po se ponaša sasvim korektno, npr. kao Teac 24x. Ipak pravi užitak postižete tek sa originalnim diskovima, što vam sigurno pomaže da prebolite činjenicu da ste ih platili deseta puta više nego bugrske. Treba napomenuti da se odlično snalazi i sa multi zapisom na CD-ovima, što ga čini upotrebljivijim nego inače.

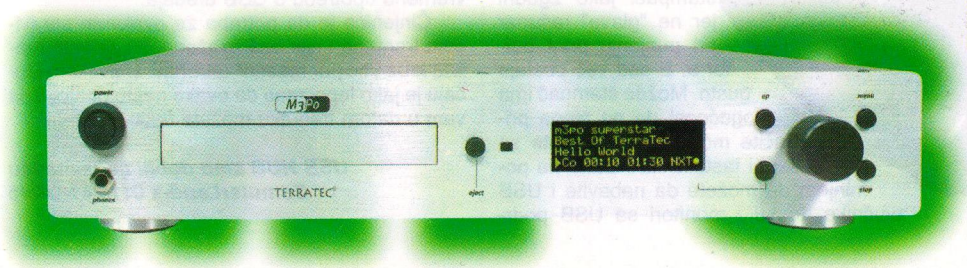
Posle silnog oduševljenja došlo je da se kaže i par reči o zamerkama. Kao prvo, nije mi jasno zašto inžinjeri u Terratecu nisu uzeli neki drugi tray. Ne kažem da je ovaj loš ili možda neotporan, ali jednostavno je morao biti bolji da bi se uklopio u ukupnu sliku. Softver za korišćenje nije baš korisnički nastrojen, i nekad će vam baš trebati vremena da izvedete ono što želite. Tu zapetljanciju u dobroj meri ispravlja daljinac, na kome se nalaze najkorišćenije komande. Da softver ima i mogućnost prebacivanja u mp3 format audio zapisa na CD i snimanje na disk bio bi skoro savršen. Ovako je to jedna lepa ideja za Terratecove projektante i neki budući update. I za kraj je cena od preko 800 DM, ma koliko opravdana, za naše uslove velika. Ponavljam, cena je stvarno opravdana jer i HiFi CD uređaj više klase košta toliko, no ono što je najgore u celoj priči je da M3Po traži i kvalitetne (čitaj skupe) druge komponente, da bi se razmahao u punoj snazi. Ipak, bez preteranog razmišljanja mogu reći da samo mogu da zavidim ljudima koji mogu da ga priušte odmah, a ja sam već počeo da skupljam pare.

M3Po smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

Na projektovanju i dizajniranju ovog uređaja glavnu reč su vodili Alexander Kurpiers i Vladimir Pantelic, naše gore list (ne, nema veze sa Sašom Pantelićem članom redakcije).

Šta je to mp3?

Mp3 je kompresovani format zapisa koji omogućava da inače velike zvučne datoteke sabijemo na daleko manji format uz izvesne gubitke u kvalitetu. To je slično snimanju slika u JPG formatu, gde vam je omogućeno snimanje u kvalitetu od 1 do 12 gde pri jedinici imate užasno deformisanu i izuzetno malu sliku, dok je pri 12 slika skoro identična originalu iako dosta kraća. Kod mp3 komresije je slična situacija s tim što se kvalitet izražava u kbit/s. Standardno se 128 kbps (kilo bita per second) smatra sasvim prihvatljivim za slušanje, 40 je donja granica pri kojoj za zvuk imate utisak kao da dolazi iz telefonske slušalice, dok na 320kbps to zvuči praktično identično originalu (M3Po podržava sve kompresije između 40 i 320 kbps). Ne treba zaboraviti da pri kompresiji na 128 kbps dobijeni fajl postaje manji od originala i do 11 puta. Samim tim sa na jedan CD umesto nekih 10-20 pesam možete smesiti 130 do 200 numera.



Logitech WingMan Gaming Mouse

Miloš Stamenković

Većina korisnika računara je veoma osetljiva po pitanju kontrolnih uređaja. Promena tastature, a naročito miša na kojeg ste navikli može jako loše da utiče na produktivnost i performanse u igrama tipa Quake (najmanja buka i pucketanje grančica moglo bi da ...) . Na tržištu ima dosta miševa, puno je modela različitih klasa i cena sa različitim vrstama priključaka, a mi nismo dugo pisali o miševima pa eto u ovom broju se iskupljujemo za taj nedostatak.

Ovog pacova je kreirala poznata firma *Logitech* i to specijalno za igrače, pa je zbog toga u ime uređaja ubačen prefiks **Gaming**. Dizajn je nešto malo drugačiji od standardnih (jeftinih) miševa, tako da je potrebno malo vremena da se naviknete na ovaj primerak. Uređaj je pristojne veličine tako da ga bez problema mogu koristiti korisnici sa većom šakom. Na njemu se nalaze tri tastera sa dobrim mikro-prekidačima, ali ne poseduje nikakav wheel ili slično rešenje. Istina da je ovo **Gaming** miš, ali i igrači koriste internet (skidanje patcheva itd.), a mouse wheel značajno olakšava surfovanje kao i korišćenje samog Windows operativnog sistema. Miš se sa računarom povezuje preko USB porta, ali se u kompletu dobija i ogovarajući adapter koji omogućava povezivanje preko PS/2 priključka. Nažalost, nisam bio u mogućnoti da maksimalno istestiram rad preko USB-a, jer je u tom slučaju dolazilo do pojava koje su karatkeristične za Bermudski trougao. Naime, pri inicijalizaciji drajvera pod Win98 i DOS okruženjem miš je normalno radio ali se tastatura potpuno blokirala (tastatura radi dok se ne startuju drajveri za miša), tako da je sigurno u pitanju neki konflikt drajvera za miša sa ostalim delovima sistema. Na sreću, **WingMan Gaming Mouse** je potpuno normalno radio preko standardnog PS/2 konektora u Win98, dok je preko USB-a proradio u Win2000 sa generičkim *Microsoftovim* drajverom. Pomoćni program i drajveri koji se na CD-u isporučuju uz uređaj veoma lepo rade u PS/2 modu. Program za konfigurisanje miša se zove MouseWare Control Centar. On pored standardnih podešavanja (osetljivost, brzina kretanja kursora, aceleracija itd.) nudi i mogućnost promene učestalosti osvežavanja PS/2 porta. To je veoma korisno, jer povećavanjem frekvencije osvežavanja sa nominalnih 40Hz na recimo 80 ili 100Hz dobijate znatno glatkije i preciznije pomeranje kursora. *Logitech* je jedan od prvih koji je tu mogućnost implementirao u svoje drajvere, tako da se ne mora koristiti PS/2Rate ili neki sličan program. Naravno, ako miša koristite preko USB porta, uživaćete u odličnoj frekvenciji osvežavnja od 100 i više Hz bez ikakvog dodatnog podešavanja preko drajvera. Pomenti software nudi mogućnost dodeljivanja raznih funkcija srednjem dugmetu, tako da se time donekle može smanjiti nedostatak wheel-a. Kuglica spada u težu kateoriju, dobro leži na podlozi i fino prenosi pokrete do točkića u unutrašnjosti. Zahvaljujući težoj kuglici i sam uređaj je teži, tako da ne dolazi do slučajnih pomeranja što miša čini preciznijim. Testirajući *Logitech* **WingMan Gamig Mouse**, najviše vremena sam proveo uz Quake 2 i Quake 3, jer se tu najprezicnije može osetiti razlika između miševa. Posle perioda navikavanja, izjednačio sam svoje performanse u slučaju kada igram sa svojim *Genius* **NetMousePro** glodarom. Posle još malo vremena procenat pogodaka sa railgunom se povećao, tako da su kompjuterski protivnici na nightmare nivou težine postali lakši zalogaj. **Wingman Gamig Mouse** je opravdao svoju namenu, a jedino što mi je smetalo je nedostatak tastera, jer ih na pomenutom *Geniusu* ima dva više.

Logitech **WingMan Gamig Mouse** je generalno gledano solidan miš iz klase skupljih standardnih miševa. On ima svoje nedostatke, ali su njegove performanse dobre u oblasti igranja za šta je u krajnoj liniji i stvoren. Njega koriste neki poznati PGL igrači, kao na primer Jay Severson koji je profesionalni igrač u PGL ligi i šampion u StarCraftu, pa je njega *Logitech* angažovao za reklamnu podršku svom **Gaming** glodaru. Ako vi želite da imate oruđe koje koriste najbolji svetski igrači, onda treba da se opredelite za ovakovog ili nekog sličnog USB miša.

Miša smo dobili ljubaznošću ComuterLand-a 011/361-0-945

Logitech WingMan 4-port USB hub

Vladimir Dimitrijević

Era USB uređaja definitivno dolazi. Smanjen utrošak procesorskog vremena je adut koji definitivno stoji na strani USB uređaja. Lakoća instalacije je još jedan glas za USB. Jednostavno ubodete USB spravicu u port i ... Windows zatraži drajvere, posle čega najverovatnije sledi lagani restart i to je to.

Za sada nema baš tako puno USB uređaja na našem tržištu. Logično pitanje je šta će vam **USB HUB**? OK, miš i tastatura su za sada PS/2, štampač je na pararalelnom portu, a modem naravno u kućištu. U ovom slučaju (koji se zove - kupio sam računar pre godinu dana) nema problema. Sa druge strane tu su novopečeni korisnici ili oni koji tek treba da se zapeku. Imate USB miša i tastaturu i tu ste iskoristili USB portove na ploči. Uočavate da vaš interni modem polako počinje da vas nervira sa svojim glavljenjem mašine kada uspostavlja vezu/prekida dotičnu. Ima jako lepih i kvalitetnih modema. Neću ni da napominjem da su USB štampači jako zgodni jer ne "glave" računar pri punjenju print buffer-a. E sad već postaje gusto. Možda štampač ima mogućnost da na njega prikačite modem, ali šta ćete sa mišem i tastaturom? Da ni ne pominjem da možete da nabavite i USB zvučnike, tu su i monitori sa USB podrškom, pa džojstici, volani, skeneri i šta još ne. Ovaj **USB HUB** koji nam stiže od *Logitecha*, ima upravo funkciju da vam pomogne i reši probleme oko USB portova. Na njega možete "nakačiti" 4 USB uređaja što minimalni broj uređaja svodi na cifru od komada 5. Pored svega toga sam **HUB** obezbeđuje napajanje za sve uređaje koji su priključeni na njega. Ako ni to nije dovoljno reći ću vam da možete da ih menjate kako i kad vam se svidi. Za one koji su megalomanski nastrojeni i mrzi ih da žongliraju na 5 USB portova kogu da nabave dva HUB-a i na taj način omoguće istovremenu upotrebu 8 USB uređaja.

Činjenica je da potreba za ovakvom spravicom trenutno i nije baš izražena, ali će vam možda kroz već par meseci zatrebati. U svakom slučaju je jako lepo znati da ovako nešto postoji i da vam u datom trenutku možete rešiti problem.

USB HUB smo dobili ljubaznošću ComuterLand-a 011/361-0-945

3S comp

TV-VIDEO PC SERVIS & CD KLUB

sa vama smo vec 35 godina, od pronalaska prvog digitrona

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA : CD HDD DISKETE

NEVEROVATNI IZBOR PESAMA U MP3 FORMATU

POSETITE NAS NA WWW.3S.CO.YU

11000 Beograd Zvecanska 10 Tel. 64 88 13

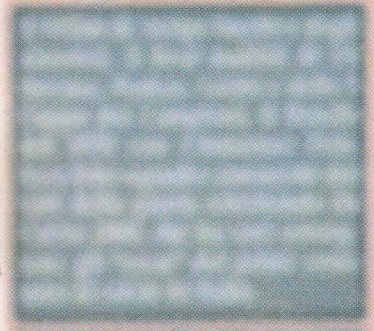
dizajn Silvano

La Gazzetta dello Sport

CHAINTECH
COMPUTER CO., LTD.

CHAINTECH PONOVO POBEDIO

LE SQUADRE DEL SECOLO



LA SQUADRA PIU FORTE DELL UNIVERSO

IL SALVACHE NON T ASPETTI

MD & PROFY
011/444-1237

TEHNICOM
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, CAD/CAM
011/369-1466

Vekovno i zlatno izdanje

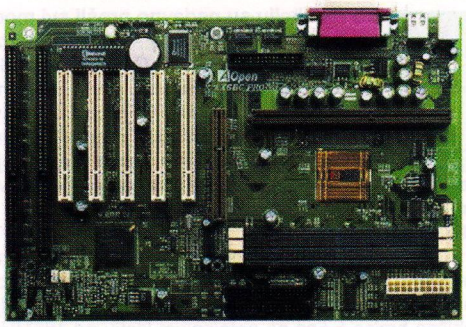
Marko Cilić

Dugo na našem tržištu nije bilo ploča (a i ostalog hardvera) renomirane kompanije *AOpen*. U međuvremenu oni su vredno radili i napravili dosta zanimljivog hardvera. Napravili su prvi 10X DVD drajv i dve zaista izuzetne ploče. Mi smo imali sreću da obe ploče dobijemo na test. U pitanju su *AOpen* AX6BC PRO Gold i AX6BC PRO II Millenium Edition. Obe ploče su bazirane na BX čipsetu, i obe poseduju Slot 1 podnožje za procesore. Moramo napomenuti i da ove dve ploče nemaju UDMA/66 kontroler koji je na novijim BX pločama postao standard. Ipak ovo AX6BC PRO i PRO II imaju još dosta stvari da ponude, a svojim kvalitetom kompenzuju nedostatak UDMA/66 kontrolera.

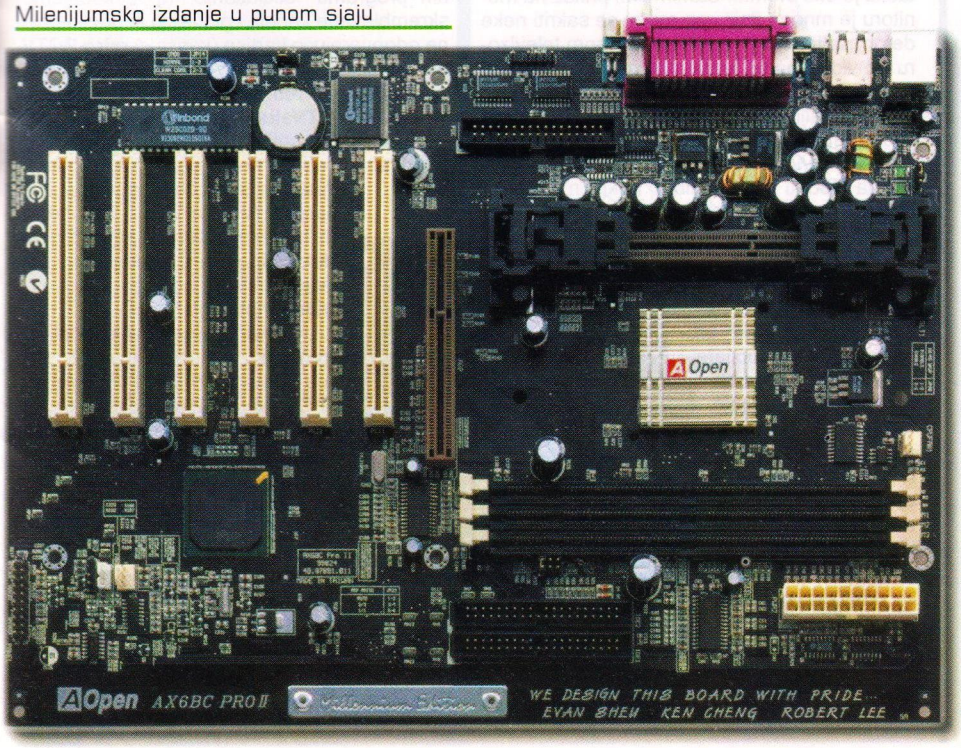
AOpen **AX6BC PRO Gold** poseduje 1 AGP, 2 ISA i 5 PCI slotova, uz napomenu da su jedan PCI i ISA slot deljeni. Postojanje ISA slotova je jako korisno za one koji imaju stare kartice (modemi i zvučne), a ne žele da ih se odreknu ni na novoj ploči. Takođe poseduje i 3DIMM memorijska ležišta u koja se maksimalno može staviti 768MB memorije. Kada se ploča pogleda prvo što se može primetiti je blještavi hladnjak na BX čipsetu. Naime, on nije, kao svi ostali, zelene (ili neke slične) boje, već je zlatan. Ustvari običan hladnjak je pozlaćen sa 24-karatnim zlatom. Do sada nešto neviđeno. Ova ploča ima PC 99 standard, što znači da su svi konektori obojeni odgovarajućim bojama. Od konektora tu su USB (2 komada), PS/2 (2), serijski (takođe 2) i jedan LPT. Ploča je projektovana vrlo uredno, i prosto je milina pogledati je. Zanimljiva su mesta konektora za napajanje i konektora za floppy disk. Ovo je veoma korisno jer nećete morati da provlačite kabl za napajanje preko procesora, a kabl za floppy možete provući i ispod ploče. Ovo vam ostavlja dovoljno mesta da na vaš procesor nakačite cooler bilo koje veličine. BIOS na ploči je *Awardov* sa puno funkcija koje možete podesiti. Množilac magistrale može da ima vrednost do 8. Raspoložive magistrale su: 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 117, 124, 129, 133, 138, 143, 148 i 153Mhz. Naravno i ovde se ponavlja stara priča, jer na magistalama preko 133Mhz će teško koja grafička karta raditi. Preko džampera se reguliše brzina AGP porta na 86Mhz (2/3x133) što je previše za većinu grafičkih koje rade na 66Mhz. Postoji i softverska kontola napona, i to u koracima od po 0.1V. Ako vaš procesor radi na 2V (recimo Celeron) moćićete da mu dignete napon do 2.2V, možda neki zagriženi overklokeri neće biti srećni sa ovom činjenicom, ali šta je tu je. Softverski se preko priloženog programa prate temperatura procesora, kao i četiri glavna napona (+3.3V, +5V, +12V i Vcore). Na ploču se mogu priključiti dva ventilatora. Poseduje Wake on LAN, a preko džampera se može podesiti da se vaš ragunar pali preko miša ili tastature. Ploča **AX6BC PRO Gold** je iskazala izuzetnu stabilnost pri radu, a ni brzina nije izostala. Sigurno se pitate kakva je ova ploča po pitanju overkloka - mora se priznati veoma dobra. Celerona 300A smo bez problema poterali na 464MHz, a Coppermine na 500 je radio na 667Mhz. Pri tome stabilnost ploče uopšte nije bila ugrožena. Uz ploču dobijate i CD sa korisnim programima (među kojima su Norton Antivirus i Norton CrasGuard), drajverima i veoma dobrima uputstvima u .pdf formatu. Priloženo papirno uputstvo ne može se baš pohvaliti preteranom informativnošću, ali može da posluži.

AOpen **AX6BC PRO II Millenium Edition** je malo jači i ozbiljniji model. Za sebe govori i podatak da je ova ploča proizvedena u seriji od samo 2000 komada. Eto, mi smo imali sreće da jedna od tih ploča padne i nama u šake i da je testiramo. Na ovoj ploči je zaista sve specijalno. Počevši od tamno braon boje štampane ploče (na **AX6BC PRO** je svetlo zelena) pa do pločice na kojoj piše **Millenium Edition**. **PRO II** je u potpunosti baziran na **PRO** modelu, sa tim da ima nekih razlika. **PRO II** je izgubio 2 ISA slota u odnosu na **PRO** verziju dok je broj PCI i AGP slotova isti. Posledlji PCI slot nije bus masterovan, tako da ostaje žal zato što tu umesto njega nije bio jedan ISA slot. Takođe broj konektora je isti, a i ovde oni su šareni kako ne biste pogrešili pri uključivanju nekog periferijskog uređaja. Hladnjak na BX čipsetu kod **PRO** modela bio je pozlaćen, a kod **PRO II** on je presvučen platinom. Ako ne znate platina je oko tri puta skuplja od zlata. Na ploči se takođe nalazi i pločica na kojoj je naglašeno da je ovo **Millenium Edition**, kao i imena ljudi koji su je napravili - sa ponosom. Ovo je zaista mali kuriozitet, nekome će sve izgledati kao kič, ali u stvari je ovo dosta ekstravagantnije. Pored ležišta za procesor se nalazi devet ogromnih kondenzatora, koji su u velikoj meri zaslužni za stabilnost prilikom overkloka, a i u realnom radu (isto ovoliko kondenzatora ima i **PRO** verzija). I ovde je primenjeno rešenje da se promene mesta floppy i power konektoru što smo već pozdravili. I na ovoj ploči se kao i na **PRO** modelu množilac može podesiti do osam, a magistrale koje se mogu podesiti iz BIOS-a su potpuno iste. Kada menjate frekvenciju procesora ona se u BIOSU-u automatski izračunava, što je veoma korisna opcija. Voltaža se takođe podešava preko BIOS-a u istim koracima kao i kod **PRO** verzije, a postoji i isti džamper za setovanje frekvencije AGP porta. Na ovoj ploči BIOS je nešto malo modifikovan i ima više mogućnosti za podešavanja. Naravno ostale su mogućnosti nadgledanja temperature i voltaže putem priloženog softvera. I **AX6BC PRO II** je izuzetno stabilna i brza ploča. Takva je i pri overkloku. Sa njom ćete dobiti i veoma kratko ali korisno i informativno uputstvo o instaliranju ploče, a tu su i IDE i Floppy kabl, kao i CD sa potrebnim softverom (opet uključujući Norton Antivirus i Norton CrasGuard).

AX6BC PRO i **PRO II** su zaista sjajne ploče. Iako nemaju UDMA/66 kontroler mogu se bez problema meriti sa bilo kojom od tri ploče predstavljene u prošlom broju. Ako vam treba velika brzina, uz beskompromisnu stabilnost bilo koja od ove dve ploče je pravi izbor.



Milenijumsko izdanje u punom sjaju



Guillemot 3D Prophet SE

Miloš Stamenković

Kroz redakciju su nedavno prošli svi modeli kartica bazirani na NVidia GForce grafičkom procesoru. *Guillemot-ov* 3D Prophet je bio jedna od prvih karti na tržištu koja je koristila GForce GPU i svi smo željno očekivali da "prorok" stigne na test, naročito posle Xentor karte koja je u redakciji zadobila dosta simpatija. Ipak, ovo nije baš ona karta koju smo očekivali, već je reč o SE verziji.

3D Prophet SE na sebi ima 32 MB SDRAM memorije brzine 7ns sa klokom od 143 MHz, za razliku od ostalih standardnih GForce karti gde je memorija obično brzine 5.5ns na nominalom kloku od 166MHz. Brzina samog čipa je 110Mhz što je za 10Mhz manje nego kod ostalih GForce karti. Sve ostale karakteristeke koje čine jednu ovakvu kartu su tu: 4xAGP sa fast-write-om, 350MHz RAMDAC, hardverski T&L itd. Još jedna razlika u odnosu na standardnog **Propheta** je u tome što SE verizija ne poseduje tv in/out priključke kao ni konektor za 3D naočare. Na samom GPU se nalazi solidan hladnjak i ventilator sa dobro profilisanim lopaticama, tako da sistem za hlađenje pristojno odrađuje posao. Zahvaljući njemu, kartu je moguće overklokovati do 130 MHz za core i do 166 MHz za memoriju. Pri toj brzini karta je stabilno radila, a dobitak koji se postiže u višim rezolucijama nije zanemarljiv. Dalje overklokovanje nije bilo moguće, jer se memorija na brzinama preko 170Mhz dosta nestabilno ponašala, dok je 130MHz za core neki maksimalni optimum koji GForce GPU može da podnese.

Uz kartu dolaze dorađeni Detonator drajveri u verziji 3.62, ali se već sada sa *Guillemot-ovog* sajta mogu preuzeti noviji. **3D Prophet** (kao i ostale GForce karte) omogućava prikaz veoma visokih rezolucija sa dobrim refresh rateovima. Maksimalna rezolucija je 2048x1535 na vertikalnom osvežavanju od 75Hz. Sada samo treba imati i monitor koji to može da svari. Performanse u svim testiranim igrama su odlične, a kada se karta overklokuje, dostiže brzinu standardnih GForce karti. Kvalitet prikaza je jako dobar, što se i očekije od *Guillemot* karti. Slika je veoma oštra, a boje su dobre i zasićene, što dosta prija i ne zamara oči. Testiranje karte sam pored standarnih igara, odradio i u *3DMarku 2000* koji je prijavio jednu čudnu stvar, a to je da GForce poseduje mogućnost korišćenja S3TC-a. Radi se tome da GForce stvarno podržava S3TC ali samo pod Direct3D API-ijem, dok pod OpenGL-om podrška za S3TC nije implementirana. Međutim, kako su se kompanije *S3* i *NVidia* nedavno dogovorile o saradnji i međusobno povukle razne sudske tužbe, realno je očekivati da će *NVidia* dobiti pravo da uradi punu D3D i OpenGL S3TC podršku.

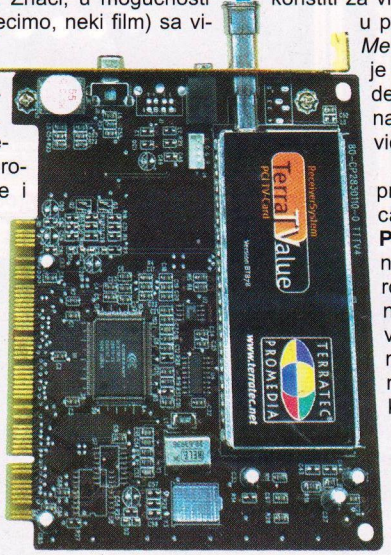
3D Prophet SE je pokušaj *Guillemota* da GForce tehnologiju malo približi masama. Ugrađivanje sporije i jeftinije memorije i spuštanje brzine corea znači i nižu cenu. To je veoma značajno, jer se cene GForce karti kreću oko 400-500 DM, dok je cena ove karte xxxdm. GForce karte su u ovom trenutku apsolutni vrh 3D ponude, a tako će i ostati sve do pojave NV15 i Voodoo 4 i 5. Jedni konkurent je S32000 čip koji po pristupačnijoj ceni nudi iste mogućnosti, uz, doduše, nešto slabije performanse. Ipak, GForce karte su jedine koje vam mogu pružiti užitak igranja vaših omiljenih igara u visokoj rezoluciji sa 32-bitnim renderingom, a da pri tome ne gubite na frame rateu i igrivosti. **3D Prophet SE** predstavlja dobar izbor ako želite jeftiniji GForce GPU, ali i ako se odlučite za bilo koju kartu koju smo testirali u ranijim brojevima nećete pogrešiti.

3D Prophet SE smo dobili ljubaznošću MD & Profy-a 011/444-1237

Terratec TValue

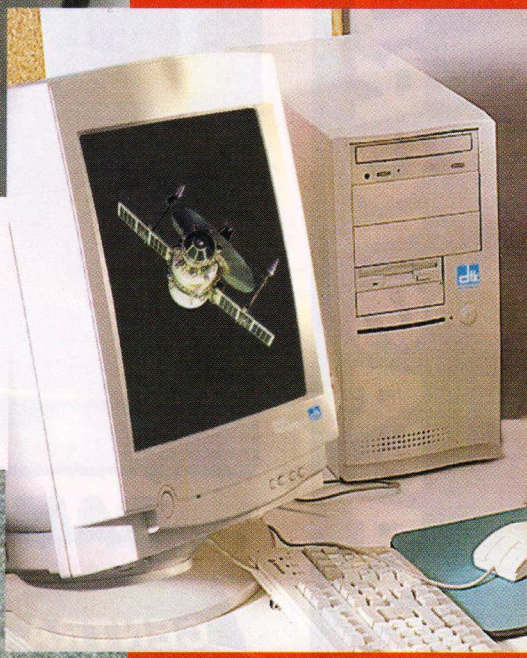
Miloš Stamenković

TValue je najnoviji TV tjuner koji je *Terratec* izbacio. U ponudi imaju još jedan "ozbiljniji" TV tjuner, a proizvodi se i kombinacija TV i FM (radio) tjunera. Karta je veoma mala i ubada se u PCI slot. Poželjno je da on bude bus masterovan, jer u tom slučaju **TValue** skoro uopšte ne koristi procesor vašeg računara. Na primer, dok vam je uključen program za gledanje TV-a, možete startovati Q3 koji će raditi skoro bez ikakvog zastajkivanja. Instalcija je vrlo jednostavna i nije bilo problema koje smo iskusili sa **miro PCTV**. Na karti se nalazi Brooktree (BT) 878 čipset koji vodi brigu o video ulazima i prikazu TV kanala na vašem monitoru. Sam tjuner na ovoj karti je *Philipsov*, koji se uostalom nalazi na većini TV karti. Naravno, on je oklopljen, da TV (antenski) signal ne bi ometao procesor i druge kartice u vašem računaru. **TValue** zahteva dosta jak antenski signal, a ako mu isti i pružite, počinje uživanje u više nego kvalitetnoj slici i zvuku (doduše za njega su najodgovorniji vaši zvučnici i zvučna karta). Kvalitet slike koji pruža **TValue** je bolji nego na običnom TV-u. Ako gledate u *full screen* modu moraćete da se odmaknete barem metar kako biste mogli da vidite sliku najvišeg kvaliteta. Ovo se dešava zato što monitor računara ima tačku od 0.28mm (ili manju) a kod običnog televizora tačka je oko 0.4mm. Samim tim, prikaz na monitoru je mnogo finiji i ne mogu se sakriti neke deformacije slike koje se na običnom televizoru ne vide. Inače, kada gledate TV u prozoru (čija je maksimalna veličina 768x575) nije potrebno udaljiti se od monitora, a slika i dalje ima vrhunski kvalitet. **TValue** poseduje i kompozitni i SVideo ulaz. Znači, u mogućnosti ste da gledati sliku (recimo, neki film) sa videa koji možete da priključite na **TValue**. Moguće je digitalizovati neki deo filma, malo ga obraditi u nekom video editing programu (jedan dobijate i uz **TValue**) i onda sastaviti neki svoj filmić. Moguće je isto tako priključiti i web kameru, kamkorder što opet daje mnoštvo novih primena ove karte. **TValue** se sa zvučnom kartom može povezati preko CD out-a (CD kablićem) koji se nalazi na njemu, što je i standardan način povezivanja TV tjunera i zvučnih karti. *Terratec* je otišao i korak dalje pa **TValue** i zvučnu kartu možete povezati i činč kablom koji dobijate uz njega (povezuju se audio out na **TValue** i line in na zvučnoj karti). Program za gledanje TV (i capturovanje) se zove identično kao i karta, **Terra TValue**. Vrlo je upotrebljiv, a pronašli smo i neke funkcije kojih nema kod drugih programa iste namene. Sigurno najzanimljivija opcija je *mosaic*, koja vam omogućava da istovremeno gledate do 100 kanala. Ovo je zaista korisna (a i zanimljiva) opcija koja donekle umanjuje nedostatak daljinskog upravljača. Pohvalno je i to što se preko prečica sa tastature kanali vrlo lako menjaju, a isti slučaj je i sa podešavanjem jačine zvuka. Capturing je takođe na visokom nivou. Možete "uhvatiti" samo jednu sliku, a isto tako i snimiti na vaš hard disk film, neku emisiju ili bilo šta drugo u obliku .avi fajla. Pošto ovo prosto jede megabajte, omogućena je kompresija u realnom vremenu. Za smanjenje veličine fajlova možete koristiti osam standarda za kompresiju (MPEG 4, nekoliko Brooktree standarda itd.), a ostavljena je i mogućnost da se video zapis sačuva bez kompresije. Dobijate i veoma dobar program za teletext, tako da se sa pravom može reći da **TValue** u potpunosti zamenjuje klasičan TV. Moguće je prikačiti i risiver i tako gledati satelitske programe, jedino nismo bili u mogućnosti da probamo da pomoću određenih programa "otključamo" (tj. dekodujemo) skremblovane kanale i gladamo ih bez kupovine odgovarajuće kartice (korisnici **miro PCTV-a** odavno koriste ovakve programe za besplatno gledanje skremblovanih kanala). Kao što smo rekli, na **TValue** se može priključiti i web kamera, a ta kombinacija se uspešno može koristiti za video konferencije. Zbog toga se u paketu isporučuje *Microsoft NetMeeting* (verzija 3.01). Takođe, tu je i *Ulead Video Studio*, doduše demo (trial) verzija, koji poseduje najosnovnije opcije za editovanje video materijala.



Terra TValue je zaista odličan proizvod. Za relativno malo novca (košta 20DEM manje od **PCTV-a**) dobićete odličan TV tjuner, sa sjajnim pratećim softverom i veoma zanimljivim dodatnim mogućnostima (prvenstveno video editing). Ako uskoro nameravate da kupite neki TV tjuner, obavezno razmislite o ovoj karti. Sigurno nećete pogrešiti.

Terratec TValue smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60



DTK Computer

Ovlašćeni distributeri za Jugoslaviju:
PC Centar: 011.3619-242, 3619-243, MD&Profy: 011.444-1237,
Bel Computer: 011.3544-007, Tehnicom: 011.369-1713, Birostroj: 011.609-547

DA LI PRIHVATAŠ IGRU ?

NetWork

CENTRA 3078 blue

-MB Microstar MS-6178D w/4MB
-CPU INTEL Pentum II
Celeron 400MHz
-Monitor DTK 15" 556BA LR
-AGP 3D Intel i810 32MB
-64MB SDRAM-A PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 13GB LA
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-Analog Devices 3DMax
-AMR 56Kbps V.90 fax/modem
-Zvucnici 160W P.M.P.O.
-BLUE Midi Tower ATX w/DSPC
-BLUE PS/2 Mouse + Pad
-DTK PS/2 Win98 Tastatura

1450

CENTRA 3063 pro

-MB Microstar MSI-6163Pro
-CPU INTEL Pentum II
Celeron 400MHz
-Monitor DTK 15" 556BA LR
-STB Voodoo 3 Velocity100 8MB
-32MB SDRAM-A PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 13GB LA
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-Sound Blaster 32 PCI
-Zvucnici 160W P.M.P.O.
-BLUE Midi Tower ATX w/DSPC
-BLUE PS/2 mouse + Pad
-DTK Palm Rest PS/2 Tastatura

1500

CENTRA 3063 master

-MB Microstar BX-MASTER UDMA66
-CPU INTEL Pentum II
Celeron 433MHz
-STB Voodoo 3 Velocity100 8MB
-64MB SDRAM-A PC100 7nS
-HDD Quantum
Fireball 13GB LA
-FDD 3.5" Teac
-CD-ROM 40X Teac
-Sound Blaster 32 PCI
-Zvucnici 160W P.M.P.O.
-BLUE Midi Tower ATX w/DSPC
-BLUE PS/2 Mouse + Pad
-DTK Palm Rest PS/2 Tastaura

1650

... SAMO ZA HRABRE ?

CENTRA 3031net

-CPU INTEL P2 400MHz 512kB cache
-MB Microstar NLX
-SDRAM 64MB PC100 LGS 7nS
-Monitor DTK 15" 556BA
-VGA ATI Rage 128VR 8MB
-HDD Quantum Fireball 15GB LA
-CD-ROM 24X Mitsumi Slim
-FDD 3.5" Teac
-Sound Blaster Yamaha XG
-Intel 10/100TX Ethernet Adapter
-Zvucnici 160W P.M.P.O.
-Lucent 56K fax/modem
-Logitech PS/2 Wheel mouse
-DTK Palm Rest PS/2 Tastatura

1880

KOMPONENTE

-Microstar BX MASTER Ultra DMA/ATA66	270
-Microstar MS-6163PRO	210
-HDD Quantum Fireball 15.0Gb LA UDMA66	280
-HDD Quantum Fireball 17.3Gb LA UDMA66	310
-Teac PowerMAX 500/2	130
-Teac CD-540E 40X	120
-Sound Blaster LIVE!	130
-ASound 480W subwoofer wood	70
-STB Voodoo3 2000 16MB	250
-STB Voodoo3 Velocity100 8MB	150
-Microstar TNT2 16MB	210
-Microstar TNT2 M64 16MB	160
-Lucent 56K hardware	70
-UCOM Nordic USB ISDN 128Kbps	200
-Saitek CYBORG Stick 2000	80
-Saitek CYBORG Stick 3D	120
-Printeri, skeneri, toneri, potrošni materijal	call

ProComputerCentar
11000 Beograd,Durmitorska 16
tel./fax:36-19-242;36-19-243;64-64-14
HTTP://WWW.PCCENTAR.COM
CENTRA LINE

Kratke devetnaestice

Željko Đurić

Posle predstavljanja *ADI* G66 u broju 14, u ovom vam predstavljamo još dva monitora sa 19 inčnim ekranima. Pored vrlo očigledne prednosti nad 17 inčnim modelima (veće dijagonale) tehničke karakterisitme su još bolje a i cena im je pala ispod 1000 DM, što je već dovoljan razlog da im posvetimo malo pažnje.

Hansol 900P

Ovaj proizvođač je na našem tržištu poznat već neko vreme, i do sada je svojom linijom monitora držao do kvalitetnog prikaza. Već po oznaci i nazivu se vidi je ovaj monitor posvećen zahtevnijem korisnicima. On po specifikaciji može da prikaže rezuluciju od 1600x1200 pri osvežavanju od 85 Hz što smo odmah i probali. Čak i pri ovako velikoj rezuluciji slika je izuzetno oštra i jasna. Nažalost, već površnim radom dolazite do zaključka da je ovo ipak prevelika rezolucija, jer vam je sve suviše sitno. Naprosto uvek ćete želeti da mu se još više približite, što baš i nije namena ovakvog monitora. Posle dužeg perioda testiranja, došli smo do zaključka da je rezolucija od 1152x864 pri osvežavanju od 100 Hz pogodak u metu, jer je to rezolucija pri kojoj ćete moći da radite i pri tome budete dovoljno udaljeni od ekrana. Osvežavanje je izvrsno i dobijate jednu izuzetno oštru i kvalitenu sliku. Instaliri smo i .inf fajl koji je podesio parametre za monitor. Boje na ekranu su odgovarajuće živosti i jako dobre. U Quakeu je prikazao jako dobru sliku, sa mnoštvom detalja i dobro ujednačenim bojama. U Photoshopu smo jednostavno bili oduševljeni kvalitetom prikaza, i vernošću onoga što je na ekranu, sa onim što izlazi sa štampe.

Geometrija slika je je izvrsna, ali tek posle podešavanja koje je trajalo preko sat vremena. Postoji blage nepravilnosti po ivicama ekrana koje se sa dodatnim podešavanjem mogu dovesti u red, pod uslovom da baš to želite sebi da priuštite. Način podešavanja je simpatičan, jer se sve obavlja preko jednog kružnog tastera, koji može da se rotira levo ili desno, i da se pritisne. Bogatstvo opcija u meniju je izuzetno, i omogućavaju podešavanje tolikog broja stavki, da vam iskreno preporučujemo da dirate samo ono što ste sigurni da vam treba. Izuzetno je korisna opcija reset kojom se vraćaju fabrička podešavanja, kao i recall, kojom dobijate prethodno zapamćene vrednosti. Sve standardne komande su tu, a ne treba zaboraviti gomilu nestandardnih, kao što su podešavanje po uglovima, zumiranje i još puno, puno toga.

Dizajn je sasvim ok, i premda ovaj monitora nije sa kratkom katodnom cevi ne zauzima previše prostora. Ukupan utisak o ovom proizvodu je vrlo povoljan, i sa zadovoljstvom ga možemo preporučiti i u igračke, kao i u malo ozbiljnije svrhe.

DTK

DTK je uvek bio poznat po standardnom kvalitetu monitora, te smo i mi u redakciji ponosni vlasnici 15 i 17 inčnih modela (komada 2). Tim pre nas je interesovalo kakav je ovaj novi model pošto smo za njega čuli dosta interesantnih stvari.

Čim smo ga raspakovali videli smo i novi dizajn koji je dosta bolji nego za prethodne modele. Lako se uočava da je korišćena i tehnologija sa skraćenom cevi jer je dosta plići od Hansola.

Ekran je presvučen sa svim mogućim premazima za smanjenje odsjaja i poboljšavanje kontrasta, baš kao i **900P**. Tehničke karakterisitke oba modela su vrlo slične i podržavaju istovetne frekvencije osvežavanja kao i rezolucije. Boljim zagledanjem se vidi da je na *DTK-u* tačka nešto krupnija, ali se to primećuje samo iz velike blizine < 20cm. Po pitanju optimalne rezolucije zaključak je isti kao i kod *Hansola* - 1152x864 pri 100 Hz je prava stvar. Žao nam je što nismo kod nas imali nijedan par 3D naočara pa da isprobamo ove monitore, a bogami i da vidimo kako izgleda QIII u 800x600 pri osvežavanju od 120Hz i 3D naočarama.

Funkcije za podešavanje su urađene nešto drugačije i praktično su standardne. Za navigaciju kroz menije se koriste četiri tastera na prednjoj masci. Sve je vrlo jednostavno i lako ćete se snalaziti, ali upozorenje i dalje stoji - ne dirajte ono što nije neophodno. Tu su podešavanje geometrije, boje kao i horizontalnog i vertikalnog moirea. Pohvalno je što moire ni kod jednog monitora nije bio prisutan, te sa tim krajnje neželjenim efektom nismo imali posla.

Prikaz boja na ekranu je više nego upečatljiv i živ. Prosto ćete uživati u prelepim pejzažima koji promiču pred vašim očima dok se igrate. Jedini nedostatak ovog pristupa je što tako "napumpane" boje i nisu dobre za rad u programima tipa Photoshop, jer je tu vernost prikaza daleko traženija.

Geometrija je na zavidnom nivou i skoro da nema traga izobličenju. Čak je i pri ivicama ekrana sve to sasvim u redu, te smo bili prijatno iznenađeni. Nažalost, dužim radom smo primetili i jednu neugodnu pojavu. Pri iscrtavanju većih polja zasićenih bojom (u prevodu prozora) sa desne strane se stvarala senka. Iako nije primetna predstavlja neugodnost koju ne treba trpeti.

Oba monitora predstavljaju dobru kupovinu pod uslovom da baš želite monitor od 19 inča. *Hansol* **900p** ima bistriju i oštriju sliku, sa bojama koji su vrlo verne. *DTK* je kraći, zauzima manje prostora i boje su mu vrlo žive. Pri tome *DTK* je jeftiniji za nekih 100 DM. Ako se upinjete da kupite monitor od 19 inča, želite da se igrate ili vam prostor na stolu znači, *DTK* je logičniji izbor. U slučaju da monitor kupujete za profesinalni rad, te ćete pred njim provoditi puno vremena, *Hansol* će se bolje snaći u toj ulozi.

Hansol 900p smo dobili ljubaznošću Pinsofta 021/493-300

DTK smo dobili ljubaznošću PC Centra 011/64-64-14

Microsoft SideWinder force feedback pro

Marko Cilić

Za *Microsoft* para nikada dosta. Pored toga što rade na nekoliko novih operativnih sistema i dosta programa, deo kompanije zadužen za proizvodnju hardvera na tržište stalno izbacuje nove proizvode. *SideWinder* porodica igračkih pomagala (volana, joysticka i joypada) dobila je novog člana. U pitanju je džojstik koji nosi naziv *Microsoft SideWinder* ForceFeedback PRO. Mora se priznati da je Microsoft ponovo napravio odličan proizvod i samo učvrstio pozitivan utisak koji su *SideWinder* proizvodi ostavili na nas.

Kada prvi put podignete ogromnu kutiju ovog džojstika zapitaćete se da li je unutra ono što ste kupili ili je neko greškom stavio neki kamen unutra. Kutija ima masu od minimum dva kilograma, a pored toga je izuzetno velika. Kada počnete da vadite ono što se nalazi u njoj shvatićete da je adapter za struju (220 na 12V) ustvari otežao ceo paket. Najzanimljivije je da je i na njemu *Microsoft* morao da stavi svoj logo (strašno). Pored adaptera dobijate i drajvere, sasvim solidno uputstvo, igru MachWarrior3 (i to na engleskom, francuskom i nemačkom jeziku) kao i **Force Feedback PRO**. On se priključuje na standardni game port, a izostao je USB adapter koji smo videli kod *SideWinder* **FreeStyle PROa**.

Sam džojstik je izuzetno robustan, što je razumljivo jer su se motori koji obezbeđuju force feedback morali smestiti negde. Ipak mora se priznati da je nešto manji od *Guillemotovog* forcefeedback modela koji smo testirali u jednom od predhodnih brojeva. Prvo što treba napomenuti jeste činjenica da je ovaj džojstik namenjen prvenstveno desnorukim korisnicima. Ne znamo da li postoji model za levoruke, ali ostaje mali žal što džojstik nije modularan kao, recimo, *Saitek* **Cyborg 3D**. Ipak palica u ruci odlično leži, a svi dugmići su vam na dohvat prstiju. Na palici postoje četiri dugmeta i jedan POV (point of view) šeširić. Kao što je rečeno, svim dugmićima se lako pristupa bez ikakvog napora, a njihov dobar raspored će vam u nekim situacijama, kada treba brzo reagovati, spasiti život (naravno u igri). Takođe, palica se uvrće i oko svoje ose (istu stvar videli smo i kod **Cyborg 3D**), a ovo je vrlo korisno za kontrolu rudera u simulacijama letenja. Baza je oblikovana tako da postoji dosta prostora da stavite levu šaku i sa njom kontrolišete još pet dugmića i throttle kontoler. Od pomenutih pet tastera četiri su obična (normalna), a peti taster je shift (on je po logici nenormalan). Pritiskom na shift taster svako dugme na **Force Feedback PROu** dobija različitu funkciju od one standardne. Throttle kontroler (za kontrolu potiska motora u simulacijama letenja) u vidu polulopte postavljen je na odlično mesto, tik ispod palca, pa će vam mnogostruko olakšati posao u simulacijam letenja. Džojstik je napravljen od najkvalitetnije plastike, tako da nema bojazni od njegovog lomnjenja. Tom utisku doprinosi i već pomenuta robusnost i veličina. **Force Feedback PRO** odlično leži u ruci, pa tako ni posle višečasovnog igranja nećete osećati bol i zamor u rukama.

Najzanimljivije je bilo proveriti kako se ponaša u igrama i kako je urađen force feedback. Prvo je poželjno u drajverima podesiti džojstik. Pored standardnih podešavanja tu su i ona vezana za force feedback odnosno njegovu jačinu. Moguće je podesiti i težnju džojstika da palicu vraća u neutralan položaj, tj. težinu pomeranja palice u neku stranu. Na kraju moguće je sva podešavanja i isprobati i videti kako će vaša investicija da trrrreessseee. Kao i uz sav *SideWinder* hardever, i uz **Force Feedback PRO** se dobija odličan program za konfiguraciju tastera. Za neke igre već postoje definisani profili, a vi za ostale možete stvoriti sopstveni. Konfigurišete funkciju za svako dugme, kao i njegovu funkciju kada je pritisnut shift taster. Kada sve lepo podesite igra konačno može da počne.

Kao i svaki džojstik i ovaj je prvenstveno namenjen simulacijama letenja, ali vas ništa ne sprečava da sa njim igrate i ostale vrste igara. Testirali smo ga u razim simulacijama letenja i vožnje (Flight Simulator 2000, F22 Lightning 3, USAF, Flanker 2.0, F/A-18, Driver, NFS3), kao i u Quake 3 i UT. Da, da moguće je igrati i pucačine, ali su ipak miš i tatatura nezamenljivi. A treba utrošiti i dosta vremena na podešavanje komandi. U simulacijama vožnje se pokazao zaista dobro, ali svoje pravo lice **Force Feedback PRO** je pokazao tek u simulacijama letenja. U svim igrama je bio savršeno precizan i korektno je odgovarao na sve komande. Forcefeedback (ovde se ne misli na ime džojstika već na pravi forcefeedback) radi zaista sjajno, i veoma lepo će vas prodrmati u svakoj prilici. *Jane'sov* F/A-18 je prilagođen forcefeedback džojsticima i moći ćete da podesite jačinu za svaki efekat ponaosob. Strašno je dobro urađen efekat kada se srušite, samo pazite moža vam se i previše svidi pa ćete poželeti da sletite i tamo gde nema piste.

Microsoft SideWinder **Force Feedback PRO** je više nego kvalitetan džojstik. Uz to imate i forcefeedback koji će nivo uživanja u igrama podići na najviši mogući nivo. Ako ste nameravali da obradujete svoj računar sa nekom ovakvom spravom, onda **Force Feedback PRO** zaslužuje da uđe u uži izbor.

Microsoft SideWinder Force Feedback PRO smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

Ova slika nije povezana sa gornjim tekstom

Brz, lep, udoban, malo troši, dodatna oprema po želji, bezbedan čak i ako zaspite za komandama, suvozač vam uopšte ne treba...

Classic 1200*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT WF-6 i810, VGA+SB+Mreža
32MB SDRAM PC-100
4.3 GB Quantum CX
CD-ROM Samsung 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
VGA on board i752
ADI V30 14"
Modem AMR 56K

3D Player 1600*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT ZM-6
64MB SDRAM PC-100
13 GB Quantum LA-Lct
CD-ROMTEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
3Dfx Voodoo3 Velocity 8MB SGRAM
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Vision 1800*

INTEL Celeron 400MHz
ABIT BE-6
64MB SDRAM PC-100
17 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
Diamond Viper770/Msi - TNT2 128bit 16MB
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Millenium 3090*

INTEL Pentium III Coppermine 500MHz
ABIT BE-6 Rev 2.0
128MB SDRAM PC-100
17 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
Creative PCI 512 Live
Zvučnici MaCase 160W
MaCase ATX Midi Tower
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse Logitech Pilot+
ASUS V6600 GeForce256
ADI E55 17"
Modem Diamond Supra 56K PCI

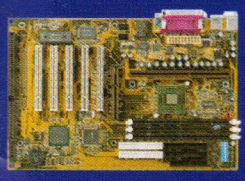
Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

Uz svaki računar prigodan poklon.

* cene su podložne promeni usled variranja cene memorije na tržištu

IZ PONUDE IZDVAJAMO:

ABIT



Pentium® III AGP Mainboard ABIT® BE6-II Ultra DMA 66

- INTEL® 440BX AGPset (82443BX i 82371EB)
- Supports INTEL® Pentium® III 450~700 MHz
- Supports INTEL® Pentium® II 233~450 MHz
- Supports INTEL® Celeron™ 266~533MHz
- 1x AGP (1x/2x) 3.3V device
- 5xPCI
- 1xISA
- 3xDIMM
- 66-200 MHz bus clock (po 1MHz)
- SDRAM do 768 MB max
- HPT366 chipset supports Ultra DMA 66
- jumperless
- CPU Soft Menu™ III Technology + DIP Switches

uvek, svakakvi, za svačiji ukus

perollo

... jedino ne možete da ga parkirate ispred kafića...

OBRATI PAŽNJU

3Dfx Velocity 100 VOODOO 3

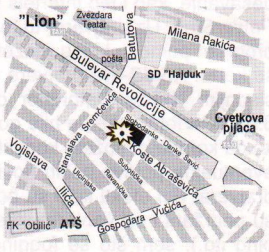
- Integrated 128-Bit 2D, 3D and video accelerator
- 8MB high-speed SGRAM memory up to 142 MHz
- AGP 2X
- Single Pass, SingleCycle Multi-Texturing
- 300 MHz RAMDAC
- 2D Resolutions as high as 2046x1536
- 3D Resolutions as high as 1600x1200
- DVD Hardware Assist
- Performance 143 Million Pixels per second
- Peak Bandwidth 2.29 Billion Bytes per second
- Peak Processing 6 Million Polygons per second
- Peak Fill Rate 286 Million Texels per second
- Optimized for OpenGL support
- Dual 32-bit graphics pipelines
- 2 texture-mapped, lit pixels per clock cycle

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/547-852
Radno vreme: 11-19h



ASUS Vanta & 3DFx Velocity

Miloš Stamenković

U prošlom broju ste imali priliku da čitate i sanjarite o najbržim kartama koje se danas mogu naći u svetu. U ovom broju prikazujemo low-cost karte koje su, kako i sam izraz govori, nešto pristupačnije prosečnom domaćem igraču. Reč o verziji NVidia Vanta karte u proizvodnji poznate korporacije *ASUSTeK*.

Karta stiže u lepoj velikoj kutiji koja je karakteristična za sve *ASUS*-ove proizvode. U njoj se pored same karte nalazi i knjižica u kojoj je objašnjeno sve što treba da zna prosečan korisnik, mada se u njoj ne pominje ovaj model već je uputstvo namenjeno kompletnoj v3800 seriji *ASUS*-ovih karti. Ovo govori da je ova karta toliko nova, da nisu stigli ni da je stave u literaturu. Naravno, tu je i CD sa drajverima, kao i 2 CD-a sa igrama **XG2** i **Turok 2**. Na žalost, u paketu nismo našli ASUS DVD player, tako da ćete za to morati sami da se pobrinete.

Čim pogledate kartu, u oči upadaju dve stvari. Dizajn štampane ploče je isti kao i kod drugih karti iz v3800 serije, tako da se vide prazna mesta gde se na jačim modelima nalaze memorija i video in/out komponente. Druga stvar, grafički čip je potpuno go, što znači da nema ni hladnjak ni ventilator što je, moram priznati, malo čudno za kompaniju kakva je *ASUS*. Karta je opremljena sa 16 MB SDRAM memorije brzine 7ns čiji je proizvođač *SEC*. RAMDAC na karti radi na 250 MHz, ali i pored toga što je slabiji nego na TNT2 kartama, pruža oštru sliku i dobre refresh rateove sve do rezolucije 1920x1200 u 32-bitnoj paleti gde refresh rate iznosi 72 Hz. Iako je čip bez ikakvih uređaja za hlađenje, on radi na standardnom Vanta kloku od 100 MHz, dok memorija radi na brzini od 125 MHz. I pored nedostatka hladnjaka i ventilatora, kartu je moguće overklokovati do 130 MHz za core i 155 MHz za memoriju. Pri toj brzini, karta je stabilno radila sve vreme testiranja. Moguće je ići čak i preko frekvencije od 130/155 MHz - probali smo 140/165 MHz i nije eksplodirala. Ipak, za uspešno overklokovanje je potrebno montirati hladnjak sa jakim ventilatorom koji bi obezbedio duži radni vek karte kao i dodatnu pouzdanost i stabilnost. Sa tim dodatkom karta bi možda mogla da dostigne više radne taktove od pomenutih. Overklokovanjem ove karte se ostvaruje pristojan dobitak u performansama - reda veličine desetak fps - što nije za zanemariti, tako da vredi razmisliti o pomenutoj nadogradnji.

Drajveri koji se dobijaju uz kartu su dosta novi i bazirani su na Detonator-ima. Ti ASUS drajveri nude sve opcije za fino podešavanje, kao i lep interfejs sličan programu *PowerStrip*. Uz drajvere, tu je i *ASUS Tweaker*, program pomoću kojeg možete overklokovati vašu kartu. *ASUS*-ove drajvere sam poredio sa poslednjim NVidia Detonator drajverima u verziji 3.68. Performanse su bile gotovo indentične, tako da komotno možete koristiti *ASUS*-ove, bar do eventualne pojave nekih novih i bržih Detonator drajvera. Svi efekti koju su poznati sa TNT2 čipa su podržani i na Vanti (multitexturing, bumpmapping itd.), sem što se fogging vrši softverski uz pomoć drajvera. To nema značajnijeg uticaja na performanse i stabilnost, tako da karta i drajveri nisu pravili nikakve probleme prilikom testiranja ni u *3D Marku 2000* ni u igrama **Quake 2**, **Quake 3**, **NFS 4**, **Grand Prix Legends**, **Unreal Tournament** itd. Performanse karte su dobre dok se držite rezolucije 640x480 i 16-bitne palete. Prelaskom u veće rezolucije i 32-bitnu paletu dolazi do velikog pada u brzini. To je normalno za Vantu, jer 64-bitni pristup memoriji nije dovoljan da bi podneo tako velike prohteve. Brzina i kvalitet slike u 2D primenama su dobri i tu se nema šta prigovoriti.

ASUS je među poslednjim izbacio grafičku sa Vanta čipom ali bez obzira na kašnjenje, **ASUS AGP-V3800 Combat** je sigurno jedna od najboljih u svojoj klasi.Kvalitet slike je dobar, ima mogućnost 32-bitnog renderinga i sve ostale lepe stvari koje nudi pravi TNT2 čip. Ipak, performanse su dosta slabije u odnosu na TNT2 karte, naročito pri većim rezolucijama i 32-bitnoj paleti. Ako planirate kupovinu neke Vanta karte, ne bi bilo zgoreg da se malo protegnete i uzmete neku kartu sa pravim TNT2 čipom, ali ako je Vanta ono što želite, onda je **ASUS AGP-V3800 Combat** dobar izbor.

3DFX Velocity 100

Kompanija *3DFX Interactive* se komotno može smarati pionirom na polju dizajniranja 3D akceleratorskih karti baziranih na Voodoo1 i Voodoo2 čipovima ove firme. Ali eto, na njihovu nesreću, pojavila se se tada mala firma *NVidia* i pomrsila im račune. Vremenom je *NVidia* mnogo porasla i zadala veoma jak udarac *3DFX*-u, jer Voodoo3 nije uspeo na tržištu u meri u kojoj su ljudi iz *3DFX*-a očekivali (iako je **Voodoo3 3500** do izlaska GForcea imao najveći fillrate). Nepostojanje jeftinijeg čipa za low-cost OEM tržište je još pogoršalo situaciju. Još u julu 1999. godine, *3DFX* je bez velike pompe predstavio Velocity liniju kartica, čijeg člana po imenu **Velocity 100** predstavljamo ovom prilikom.

3DFX je pri dizajniranju Velocity serije karti manje-više krenuo po Voodoo2-Banshee receptu, dakle - izbaciti jedan TMU i smanjiti cenu. Ipak, čip koji se nalazi na **Velocity 100** nije nov (kao što je to bio slučaj kod Banshee čipa koji je bio potpuno nova kreacija), već je upotrebljen isti onaj koji se nalazi na **Voodoo3 2000** kartama. Isključivanje jednog TMU-a kod **Velocity 100** je postignuto sotfverski, preko drajvera koji se dobijaju uz kartu. Ipak, drugi TMU se vrlo lako može uključiti, potrebno je samo da u registry bazi promenite jednu liniju. Jednostavniji način je skidanje najnovijih drajvera za Voodoo3 sa *3DFX*-ovog sajta. Dakle, pored standardnog čipa sa **Voodoo3 2000**, pored njega se na ovoj AGP karti nalazi i 8 MB SGRAM memorije brzine 6ns koju je potpisao *Simens*, kao i RAMDAC na 300Mhz. Interesantno je da je korišćen SGRAM, iako je on skpuplji od SDRAM-a koji se nalazi na ostalim Voodoo3 kartama. Verovatno je SGRAM upotrebljen da bi se postigao 128-bitni bus sa samo 8 MB memorije. **Velocity 100** radi na 143MHz kao i **Voodoo3 2000**, a ta brzina je sinhronizovana tako da i core i memorija rade na 143MHz. SGRAM na karti je brzine 6ns što govori da se karta može overklokovati. **Velocity 100** na 166/166 setovanju pokazuje znake nestablinosti, dok je na 161/161 karta radila pouzdano. Pošto se na čipu nalazi samo hladnjak, stavljanjem nekog ventilatora, kartica bi dobro radila i na brzini 166/166. Rad na višim brzinama je teško ostvarljiv, jer SGRAM nije baš izdašan na polju overklokinga. Ipak, rezultati u testovima nisu pokazali neki naročit dobitak kada se karta overkolkuje na 161/161, tako da je pitanje da li je overkloking na ovoj karti vredan truda.

Kvalitet slike na **Velocity 100** je indentičan kao i na **Voodoo3 2000**. 2D prikaz je dobar, sa maksimalnom rezolucijom od 2046x1536 tačaka. RAMDAC na frekvenciji od 300MHz lepo radi posao i obezbeđuje visoke refresh rateove sve do rezolucije od 1920x1440 tačaka gde je maksimalni refresh rate 75Hz. Međutim, zbog nepostojanja 32-bitnog renderinga, a i zbog ograničenja u pogledu veličine tekstura koja iznosi samo 256x256 tačaka, kvalitet 3D prikaza nije na zadovoljavajućem nivou. Ipak, 3DFX čipovi imaju jedan od najboljih 16-bitnih renderinga, ali to ipak se ne može porediti sa onim što pružaju drugi čipovi sposobni za 32-bitni rendering. 3D efekti koje generiše **Velocity 100** su indentični kao i kod ostalih Voodoo3 karti, sve je tu - od single pass multi texturinga do fog efekata. Iako je Velocity 100 AGP karta, za teksture koristi samo svoju onboard memoriju.

Za testiranje **Velocity 100** smo koristili standardne testove u vidu *3DMarka 2000*, **Quakea 2** i **Quakea 3**. U svim vršenim testovima je bio isključen VSync, jer se time uz mali gubitak na sinhronizaciji između frejmova dobija na frame rateu. Drajveri ne dozvoljavaju mogućnost isključivanja VSynca, tako da se za to mora koristiti neki drugi program kao što je, recimo, *PowerStrip*. Karta ja na svim testovima dala jako dobre rezultate. Razlika u performansama između rezolucije 640x480 i 800x600 je skoro beznačajna, što je veliki plus za ovu kartu jer možete uživati u većoj rezoluciji bez gubitka na igrivosti. Pri dizanju rezolucije na 1024x768, dolazi do nešto vidnijeg pada performansi, ali to opet nije strašno sa obzirom da se na karti nalazi samo 8 MB RAM-a. Novi drajveri pristojno rade, tako nijedna od testiranih igara nije pravila nikakve probleme (**Grand Prix Legends**, **Descent 3**, **NFS4** itd.). Sitnih problema je bilo jedino u **Quakeu 2** u rezoluciji 800x600, kada je dolazilo da povremenih grešaka pri iscrtavanju tekstura, a rezolucija 1024x768 je bila nedostupna, što je verovatno do neke greške u drajverima. **Quake 3** je jako lepo radio i na računaru sa 64 MB memorije, čak i bolje od **Vanta** karte sa 16 MB on-board memorije.

Velocity 100 je jako dobra karta, naročito ako uzmemo u obzir cenu od samo 120 *onih* jedinica. Jedini nedostak je količina memorije, ali taj manjak nije značajno degradirao performanse. Glavni konkurent ovom modelu su razne karte bazirane na Vanta verziji TNT2 čipa. Ako posedujte mašinu baziranu na K6-2 procesoru, onda je **Velocity 100** sigurno bolji izbor, jer Voodoo karte nisu zahtevne po pitanju procesorske snage kao TNT2 konkurenti. Ako pak posedujete računar čije je srce neki Celeron ili Pentium2, onda je izbor malo teži (tu može presuditi količina RAM memorije koju posedujete) ali je i tada je **Velocity 100** jako dobar izbor.

grafičke karte smo dobili ljubaznošću OPTIMUS-a 011/404-543

Da li ste za...
akciju,
avanturu,
uzbuđenje?
Spremite se!
Gledajte Outer Space.
Art kanal - subota 19.30 - nedelja 13.00 - www.outerspace.co.yu
art tv

Da li si spreman?

ELSA Erazor III Pro / ViVo
ELSA Erazor X / X² (GeForce DDR)
miroVIDEO Studio PCTV / TerraTec m3po
Matrox Millenium G400 / 3dfx Voodoo 3
Diamond Viper V770

Uzmi prave komponente ...

ELSA miro DIAMOND MULTIMEDIA matrox

List Computers
www.list.co.yu
Beograd, (011) 306.55.60